Tot.385

TGA2015全部奖项揭晓 巫师3 狂猎夺得大奖

游戏机实用技术

UGT.me



DLC 补完计划

血源诅咒
老猎人

塞尔达传说
三角力量英雄

UCG 游戏大赏
UCG GAME AWARDS
2015
玩家评选
本期赠选票
游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

特快专递

空之舟Q
彩虹六号
围攻行动

攻略透解

怪物猎人X
正当防卫3

特别企划

给我一颗土豆 我能撬起整个火星
火星救援 细评

研究中心

索菲的工作室
不可思议之书的炼金术士

2016.1A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600
01>

Gamehalo 特别收录 UCG游戏大赏2015

买买买 第十一期 | 热血最强 最后生还者 绝地难度不升级无伤速攻 | 新作影像集锦 最终幻想Ⅶ 重制版 | 未知海域4 贼途末路 孤岛惊魂 野蛮纪源 | 仁王 皇牌空战7 | 二之国Ⅱ 荣归国度

赠 Gamehalo高清光盘＋指间方圆手游别册



TV GAME半月刊
2016.1A
总第 385 期

COVER STAFF
封面用图：索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
封面设计：anubis



正当防卫3





彩虹六号 围攻行动



给我一颗土豆，我能翘起整个火星
——《火星救援》细评

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

郑重声明

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年1月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

12.01 任天堂新会员服务“任天堂账号”正式启用

12.02 《妖怪手表》系列”累计出货量突破 1000 万

12.03 PlayStation Awards 2015 获奖游戏全部揭晓

12.04 The Game Awards 2015 颁奖典礼顺利落幕

12.06 PlayStation Experience 在旧金山开幕

TOPIC 游戏界“奥斯卡”The Game Awards 2015颁出全部奖项

12 月 4 日，The Game Awards 2015 顺利颁出了所有奖项。《巫师 3 狂猎》成为今年 The Game Awards 的最大赢家，一举斩获“年度最佳游戏”、“最佳角色扮演游戏”两个重量级奖项，本作开发商 CD Project RED 还获得了“最佳开发商”大奖。

以下是本届 TGA 获奖信息：

年度最佳游戏	《巫师3 狂猎》		
其他提名游戏			
《血源诅咒》	《辐射4》	《潜龙谍影Ⅴ　幻痛》	《超级马里奥制造》

年度最佳开发商	CD Projekt RED		
其他提名开发商			
Bethesda	From Software	小岛组	任天堂

最佳射击游戏	《油彩军团》		
其他提名游戏			
《COD 黑色行动Ⅲ》	《命运 掠夺者之王》	《光环5 守护者》	《星球大战 战场前线》

最佳动作冒险游戏	《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》		
其他提名游戏			
《刺客信条 枭雄》	《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》	《精灵与森林》	《古墓丽影 崛起》

最佳角色扮演游戏	《巫师3 狂猎》		
提名游戏			
《血源诅咒》	《辐射4》	《永恒之柱》	《传说之下》

最佳格斗游戏	《致命格斗 X》	
其他提名游戏		
《罪恶装备 未知次元 征兆》	《化神降世》	《雷霆崛起》

最佳体育/竞速游戏	《火箭联盟》		
其他提名游戏			
《FIFA 16》	《极限竞速6》	《NBA 2K16》	《职业进化足球 2016》

最佳多人游戏	《油彩军团》		
其他提名游戏			
《COD 黑色行动Ⅲ》	《命运 掠夺者之王》	《光环5 守护者》	《火箭联盟》

最佳独立游戏	《火箭联盟》		
其他提名游戏			
《Axiom Verge》	《她的故事》	《精灵与森林》	《传说之下》

最佳家庭游戏	《超级马里奥制造》		
其他提名游戏			
《迪士尼无限3.0》	《乐高 次元》	《天空斯派罗 超级战车》	《油彩军团》

最佳移动及掌上游戏	《劳拉・克劳馥行动》		
其他提名游戏			
《辐射 避难所》	《下井大战》	《怪物猎人4G》	《终极版吃豆人256》

最佳叙事	《她的故事》		
其他提名游戏			
《奇异人生》	《边境之地传说》	《巫师3 狂猎》	《活至黎明》



最佳艺术指导	《精灵与森林》		
其他提名游戏			
《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》	《血源诅咒》	《潜龙谍影V 幻痛》	《巫师3 狂猎》

最佳配乐	《潜龙谍影V 幻痛》		
其他提名游戏			
《辐射4》	《光环5 守护者》	《巫师3 狂猎》	《精灵与森林》

最佳表演	Viva Seifert《她的故事》饰Hannah
其他提名游戏	
Ashly Burch《奇异人生》饰Chloe Price	Doug Cockle《巫师3：狂猎》饰Geralt
Mark Hamill《蝙蝠侠：阿克汉姆骑士》饰Joker	Camilla Luddington《古墓丽影 崛起》饰Lara Croft

最具话题游戏	《奇异人生》		
其他提名游戏			
《CIBELE》	《她的故事》	《日落》	《传说之下》

最佳电竞团队	Optic Gaming
其他提名团队	
Evil Geniuses	Fnatic
SK Telecom T1	Team SoloMid

业界声音 SCENE

NX并不是Wii U的下一代，NX的含义我也不知道。



任天堂社长君岛达已最近在接受一次采访时表示：“我们绝不是在做 Wii 或者 Wii U 的下一代主机，它（NX）是独立而且不同的。”而被问到 NX 命名的含义时，君岛达己表示自己也不知道，“关于 NX 这个代号，我并不认为它有什么实际的含义，说实话，我并不知道这个命名来自哪里，也许岩田聪先生曾打算告诉我它的含义，但是现在，它的含义再也无从得知了。”

EVENT Konami禁止小岛秀夫出席TGA

原定将作为嘉宾出席 The Game Awards 2015 的小岛秀夫并没有出现在当天的颁奖典礼现场，并且最终《潜龙谍影 V 幻痛》获得最佳动作冒险游戏时，是由本作 Big Boss 的扮演者基弗·萨瑟兰上台领奖。关于小岛未能到场的原因，主持人 Geoff Keighley 当场向所有人观众透露道，“你们也许已经注意到小岛秀夫今晚并不在现场，关于这件事我有话要说。我知道小岛先生今夜很想和我们在一起，但不幸的是 Konami 的律师最近才告知他，他不被允许来今晚的颁奖典礼接受任何奖项，也不能来到现场。他和 Konami 的雇佣合同还没有结束，像小岛秀夫这样的艺术家不能到场，不能和他的伙伴们一起庆祝自己努力的成果，这令人非常失望、非常难以置信。"





GAME 《怪物猎人 x》大卖 首日销量近150万套

根据日本媒体的统计，《怪物猎人 ×》首日便卖出了 1488367 套，并且在日本的出货量已经超过 200 万套。而法米通的数据也相差不多，法米通的数据显示，《怪物猎人 ×》在发售的前两日共卖出 1542104 份，这个数据包括实体下载卡、实体游戏和同捆主机的销量。此外，《怪物猎人 ×》的首周销量目前在 3DS 平台上已发售的游戏中排名第四，前三分别是《口袋妖怪 X/Y》《怪物猎人 4》《怪物猎人 4G》。(由于《怪物猎人 ×》发售日是周六，所以首周销量事实上就是两天的销量。)

另外值得一提的是，本作大幅拉动了 3DS 的销量，在本作发售的前后 (2015 年 11 月 23 日 ~29 日之间)，3DS 总共卖出了 133628 台，是前一周的 33203 的四倍多。





GAME 《FF XV》测试版已可从头玩到尾

12 月 2 日，在《最终幻想 XV》的官方论坛上，Square Enix 的程序员北出智对游戏的开发者预览版 (Pre-Beta 前期测试) 进行了说明。

首先，这个版本的游戏已经可以“从开场玩到结局”了。此外，开发者预览版的前半部分已经达到了成品级别，开发者可以通过该版本了解到最终版游戏的画质与操作手感。同时，游戏中的各个要素都已经进行了一定程度的打磨和调整。这个版本能让所有开发团队的成员了解并共享游戏当前的情况，这对之后进一步的开发工作非常重要。

看来，《最终幻想 XV》将在 2016 年内发售应该不会有太大的问题了。





新闻短波 INFO

《黑暗之魂 Ⅲ》中文版发售日确定



BNEI 宣布《黑暗之魂 Ⅲ》中文版将于 4 月 12 日发售，同时正式公布了游戏首日版及典藏版的具体内容。

《黑暗之魂 Ⅲ》首日版售价将为 59.99 美元，将会包含游戏本体、游戏初步入门指南、游戏原声集以及特制游戏封套。

而游戏的典藏版售价为 129.99 美元，典藏版将在首日版的基础上增加官方艺术设定集、布制游戏地图、25 厘米高的红骑士雕像和典藏箱。

此外游戏还会有一个威望版，威望版在典藏版的基础上再增加一个 40cm 高的乌薪王雕像。威望版仅限亚马逊售卖。

初代机战开发商Winkysoft破产

2015 年 11 月 10 日，开发了初代《超级机器人大战》的 Winkysoft 宣布因资金链周转恶化而申请破产。自 1991 年初代机战至 1998 年的《超级机器人大战 F 完结篇》期间的机战游戏皆由 Winkysoft 开发，1998 年后机战系列开发权被眼镜厂 Banpresto 收回。值得一提的是，“《魔装机神》系列”也是由 Winkysoft 单独开发的。Winkysoft 的最后一款游戏也是 2014 年在 PS3 平台上推出的《超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 F 终焉的棺木》。



TOPIC PlayStation Awards获奖游戏全部揭晓《MGSV》、《GTAV》成最大赢家



12月3日是初代PlayStation发售的日子，因为这层含义，索尼将每年的PlayStation Awards颁奖典礼也放在了这一天。今年的12月3日，PlayStation Awards 2015也如期而至。今年的PlayStation Awards除了常规的“白金奖”（表彰在日本地区出货量和下载量超过100万的游戏）、“金奖”（表彰在日本地区出货量和下载量超过50万的游戏）和“最受玩家喜爱大奖”（玩家投票中获得最高票数的5款游戏作品）之外，还将原“PlayStation Store大奖”改为“PlayStation Network大奖”（PSN上销量最高的三款游戏），并且增设了“亚洲特别奖”（表彰在除了日本之外的亚洲地区做出重要贡献的作品）。

白金奖	
游戏名称	平台
《潜龙谍影V 幻痛》	PS4/PS3
《我的世界》	PS4/PS3/PSV
《勇者斗恶龙 英雄直觉 暗龙与世界树之城》	PS4/PS3

金奖	
游戏名称	平台
《噬神者2 狂怒解放》	PS4/PSV
《海贼无双3》	PS4/PS3/PSV
《横行霸道V》	PS4
《如龙0 誓约之地》	PS4/PS3
《血源诅咒》	PS4

PSN大奖（自2014年10月1日至2015年9月30日）	
游戏名称	平台
《我的世界》	PS4/PS3/PSV
《梦幻之星 在线2》	PSV
《最终幻想XIV》	PS4/PS3

亚洲特别奖	
游戏名称	平台
《巫师3 狂猎》	PS4
《横行霸道V》	PS4
《最终幻想X/X-Ⅱ 高清重制版》	PS4/PS3/PSV

玩家最爱大奖 日本地区	
游戏名称	平台
《潜龙谍影V 幻痛》	PS4/PS3
《横行霸道V》	PS4
《血源诅咒》	PS4
《巫师3 狂猎》	PS4
《勇者斗恶龙 英雄直觉 暗龙与世界树之城》	PS4/PS3

其他地区	
游戏名称	平台
《巫师3 狂猎》	PS4
《潜龙谍影V 幻痛》	PS4/PS3
《横行霸道V》	PS4
《如龙0 誓约之地》	PS4/PS3
《血源诅咒》	PS4

新闻短波 INFO

《雷电V》明年登陆XOne



射击游戏中的经典名作“《雷电》系列”宣布，系列最新作《雷电V》将于2016年2月25日登陆Xbox One！游戏实体版售价将为7400日元，数字版为6800日元，初回特典将为游戏原声CD。

白金工作室正在制作《忍者神龟》新作？

日前，澳大利亚的政府分级机构显示，目前有一款由白金工作室开发，将由动视发行的《忍者神龟》动作游戏正在评级。这款游戏全名为《忍者神龟 曼哈顿变种》（暂译，原名为TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES：MUTANTS IN MANHATTAN。）。目前动视方面并未公布过任何这款游戏的信息，也没有对这则新闻进行回应。



GAME《最终幻想Ⅶ重制版》将分章节发售

在PSX 2015上放出最新影像的《最终幻想Ⅶ 重制版》已经确认将分章节发售。最初SE官方发布了一则新闻，新闻中表示，本作“将会分成多个章节来讲述，同时每一个章节都会提供该章节的独特游戏体验。”随后本作制作人北濑佳范和导演野村哲也也确认了这一消息，他们表示，要以现在的技术把《最终幻想VII》完完全全重做一遍是非常困难的，如果想要保证它的“密度感”，用一个游戏的”量“是很难实现的。如果强行把《最终幻想VII 重制版》做成一个游戏，就必须砍掉很多东西。野村哲也还补充道：“其实原作中的一些内容已经被砍掉了，但是也同时增加了新的内容，结果上来说，《最终幻想VII 重制版》的内容会比原版更多。另外也是考虑到制作工期的问题，而且玩家们也都很想早点玩到游戏，所以，本作就分章节来发售了。”

另外，本作将不会用SE在家的夜光引擎开发，而是使用Epic Games的虚幻引擎4进行开发。



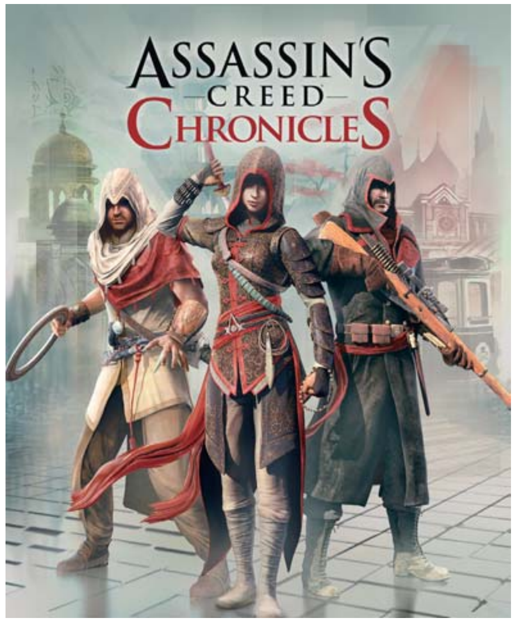


进击最前线

刺客信条编年史
Assassin's Creed Chronicles

机种：PS4/XOne/PSV　类型：动作冒险　发行商：Ubisoft
发售日期：PS4/XOne：2016年2月9日、PSV：2016年4月5日

揭示刺客历史中不为人知的部分



《刺客信条编年史》是一部以三部曲形式讲述“《刺客信条》系列”故事线中不为人知的三位刺客的故事的作品。虽然他们并没有在正传中出现，但都与正编中的某些重要角色却息息相关。第一部《刺客信条编年史 中国》在今年4月推出，而经过了近一年后，其后续游戏《刺客信条编年史 印度》和《刺客信条编年史 俄罗斯》终于宣布在明年1月12日和2月9日发售，其三部曲合集也会在2月9日发售。值得一提的是，三部曲合集的PSV版将会在2016年4月5日发售，并且对应繁体中文。



消灭之光 从者
Dying Light The Following

机种：PS4/XOne　类型：动作冒险　发行商：WB Games　发售日期：2016年2月9日

都有车了谁还用双脚跟丧尸赛跑啊

《消灭之光》于本年初发售，评价和销量都颇可观。开发组趁热打铁制作了本作的DLC《消灭之光 从者》，不知道是否因为本DLC的游戏内容“过于厚道”，本DLC的价格由原先的14.99美元涨到19.99美元，季票的价格也由19.99美元提到29.99美元。当然，从现在看起来本DLC也的确厚道。玩家将操纵本编主角Kyle为寻找传言中的“病毒免疫者”来到郊外。本编中的水泥森林将不复存在，取而代之的是广阔的原野。越野车将会成为本作玩家的主要代步工具，而为了适应这一变化，玩家将会在三大技能树（生存、敏捷、战斗）的基础上增加“驾驶”，这下终于可以开车碾丧尸了（笑）。







文 火星 美编 小瑟

PlayStation的嘉年华——PSX 2015综述

北京时间 12 月 6 日凌晨 2 点，PSX 2015 在美国加利福尼亚州旧金山的西莫斯考尼中心正式拉开帷幕。为期两天的活动以及开展前的发布会牵动了全世界 PlayStation 玩家们的心，那么 PSX 到底是一场什么样的活动，今年的 PSX 上又有些什么重大新闻呢？就让我带大家来一探究竟吧。

What is PSX？



PSX 全名 PlayStation Experience（由于 Experience 的前两个字母 Ex 与 X 同音，大多数媒体习惯将其简称为 PSX），顾名思义，即为 PlayStation 体验会。类似的活动最早源于 PS3 时期，每年索尼都会在全美进行 PlayStation 游戏体验的巡游活动，而去年 12 月恰逢 PlayStation 诞生 20 周年，索尼顺势改变了这一活动的形式，在拉斯维加斯举办了一场只属于索尼和 PlayStation 的游戏嘉年华。并且像大多数游戏展一样，在展前进行了一场名为“Key Note”的发布会。在策划这一活动之初，索尼只是将其视为 PlayStation 20 周年纪念活动的一环，并没有确定要将其长期化。而结果上来说，PSX 2014 反响非常不错，无论在玩家还是厂商之间都大受好评，索尼又惊又喜地放出“大家开心才是真的开心，你们开心我们真的很开心，明年要不要再来一次，请玩家们大声告诉我们”的言论后不久，便将 PSX 定为今后的一项年中行事。而在此之前，类似的单一厂商独立举办大型游戏展只有暴雪一家。



PSX 2014 为何大受好评？



事实上，PSX 2014 上公布的有足够分量的新消息只有《街头霸王 V》的独占一个。其他诸如《未知海域 4 贼途末路》、《血源诅咒》、《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》等游戏都在几个月之前的 E3 上甚至更早已经公布，不过大多数尚未发售的游戏都有新的预告片或是实机影像放出。其中《未知海域 4》的影像更是内容十足。而试玩部分，《教团 1886》、《血源诅咒》、《活至黎明》等当时尚未发售的游戏都可以玩到，并且完成度都可以说诚意十足。加上比起 E3、TGS、科隆等传统游戏展。PSX 的参与者和关注者都是 PlayStation 的玩家。大家的关注点在于明年有什么可以玩，以及宣传的和实际能玩到的是否一样，既然内容足够充实，那么自然心满意足了。不得不说，相比于传统游戏展的几分天下，PSX 和暴雪嘉年华这样的活动氛围更为特别。也许今后这样的展会将会成为一种趋势，至少也将是业界不可忽视的一个重要组成部分。

今年的 PSX 有什么大新闻？



今年索尼的行事总是出人意表，比如 E3 时的情怀三连击，又比如弃科隆取巴黎。这次 PSX 也是如此，除了《未知海域 4》的进一步预告，《街头霸王 V》的新角色，《COD 黑色行动 Ⅲ》的 DLC 等等确定不可能会错过 PSX 的内容之外，坊间盛传的《生化危机 7》和《战神》最新作一个都没来。倒是 E3 的时候引爆全场的《最终幻想Ⅶ 重制版》再次给了玩家们一下“暴击”。他们竟然拿出了一段已经有相当完成度的实机画面来了，其中竟然还有战斗部分。

相信绝大多数玩家在 E3《最终幻想Ⅶ 重制版》公布之余都不禁在担忧，这会否又是 SE 画下的一个大饼，就像《最终幻想ＸＶ》那样拖个十年八年。夏天的时候，有传言索尼内部宣传计划《最终幻想Ⅶ 重制版》的发售日在 2016 年内，当时所有人都以为这传闻造假的人实在太年轻，现在想来索尼联合 SE 自 E3 开始打出的一系列环环相扣连续技，在营销手段上真是让人叫绝。公布后，玩家沸腾，沸腾过后不禁担忧，担忧的同时放出一些看似很假的消息，玩家笑笑，然后几个月之后告诉你这次是玩儿真的，看！实机画面。真是把玩家调戏的欲仙欲死，只能说还是索尼会玩。

除此之外，比较引人注目的消息应该要算是《皇牌空战 7》和《二之国 2 荣归国度》的公布了，其中《皇牌空战 7》仍处于早期开发，但是本作会对应 VR，并且公布的影像就用上了新技术，据称预告片完全是即时演算的画面，天空和云层的细节可以说是令人叹为观止。



而《二之国 2 荣归国度》方面，LEVEL5 社长日野晃博用接近理想形态来形容这款 LEVEL5 在家用机上久违的重量级游戏，不知这部吉卜力工作室画风的日式 RPG 能带给玩家们什么样的体验。

其他在 PSX 2015 上登场过的游戏请详见右侧列表。

结语 PSX 2015承前启后，可以说这也是PS4今年一整年的缩影，与竞争对手相比已经有了相当程度的领先。展望明年，计划正在按部就班的铺开。明年上半年会有《奥丁领域 里普特拉希尔》、《未知海域4 贼途末路》、《星之海洋》、《祭品与雪之刹那》、《进击的巨人》、《死或生 极限沙滩排球3》、《如龙 极》、《勇者斗恶龙 建造》等作品，年内还会有《如龙6》、《最终幻想ＸＶ》、《重力异想世界2》、《苍蓝革命的女武神》，加上正在路上的《最终幻想Ⅶ 重制版》、《勇者斗恶龙Ⅺ》、《女神异闻录5》、《王国之心III》PS4玩家可以玩到的游戏实在是太多了，再加上欧美厂商的跨平台大作以及老生常谈的算算也差不多该来了的《生化危机7》和《战神》等游戏。看来目前正踏着PS2当年纪录大步前进的PS4，要真的完成对前辈的超越也不是不可能的事了。

PSX 2015 登场游戏列表
《未知海域4 贼途末路》
《最终幻想VII 重制版》
《COD 黑色行动 Ⅲ》DLC“觉醒”
《星球大战 战场前线》
《天生战狂》
《死星》
《死亡序幕》
《Ray's the Dead》
《Duck Game》
《Rain World》
《Small Radios Big Televisions》
《Head Lander》
《Day of the Tentacle: Remastered》
《Full Throttle: Remastered》
《脑航员2》
《脑航员 VR》
《Invisible Inc.》
《大家一起来饥荒 主机版》
《十二宫 奥尔加农 奥德赛》
《杀手GO》
《Brawlhalla》
《如龙6》
《如龙0》
《月华剑士2》
《格斗之王 ＸⅣ》
《仁王》
《堡垒》
《The Bit.Trip》
《Nuclear Throne》
《Brutal》
《MLB 16》
《Guns Up!》
《胖公主的冒险》
《瑞奇与叮当》
《Rez Infinite》
《飞鹰》
《工作模拟器》
《僵尸出租车》
《魔像》
《100英尺机器人高尔夫》
《皇牌空战7》
《Hob》
《命运 掠夺者之王》竞速DLC
《二之国2 荣归国度》
《帕拉贡》

《最终幻想ＸＶ》
——一款专注用户体验的游戏



■《最终幻想 XV》UX 至上。

文 六段音速　编 八重樱　美编 心の永恒

《最终幻想ＸＶ》的开发理念是：用户体验至上。
——田畑端

2015 年 11 月 25 日，首届家庭游戏开发者大会（FGF）在上海召开。史克威尔艾尼克斯公司（Square Enix）游戏开发第二事业部的负责人，《最终幻想ＸＶ》开发团队总监畑端在现场发表演讲，为大家讲解了《最终幻想ＸＶ》的开发目标与逻辑。


▲《最终幻想ＸＶ》开发团队总监田畑端。

用户体验（user experience，简称 UX）一词，90 年代开始流行，如今已如雨后的狗尿苔一般俯拾皆是，但在主机游戏界不算特别常见。

田畑端准备的 PPT 第一页就写着："UX 至上开发－最终幻想ＸＶ－"。

田畑端在演讲中阐述道，比起游戏趣味（游戏性），更重要的是带给所有人难忘的体验。而所谓"用户体验"，就是玩家在整个游戏中获得的体验。当然，他也解释道，这并不是说游戏可以没有趣味。实际上大量的手机游戏也很有趣，有趣是（好）游戏理所当然且必须具备的特点。但主机游戏有它独到的地方，要进行挑战和冒险，要让游戏永远难以忘怀。

因此，开发《最终幻想ＸＶ》的第一追求，就是用户体验。

田畑端在现场解析了何为"用户体验至上的游戏开发"，共分 4 个部分：游戏设计、美术设计、技术设计和故事设计。

具体到《最终幻想ＸＶ》，它的用户体验就是"和伙伴的旅行体验"。游戏、美术、技术和故事的设计，都为这一体验服务。所有设计都有目的，目的就是打造"旅行体验"。

比如，采用开放世界加公路之旅的游戏方式，



▲《最终幻想ＸＶ》的主题：和伙伴的旅行体验。

就是为了让玩家体验最棒的旅行。这个开放的世界时间会流动，天气会变化。游戏中主角和 3 位同伴之间互动带来的感动，也是为了表现"和伙伴的旅行体验"这一主题。

《最终幻想ＸＶ》的游戏设计做到了让玩家自由旅行，技术设计则要让玩家更加投入到游戏世界里。田畑端在演讲中提到，他们要保证这个世界一天 24 小时都同样美丽，各种幻想元素也要呈现出真实的感觉。

现场，田畑端播放了一段技术展示短片，从中我们能看到田畑端和他的团队对技术的追求。为了实现真实的光照，他们测量真实灯光的照度；为了让这个世界 24 小时同样美丽，他们通过瑞



▲《最终幻想ⅩⅤ》技术展示短片。

利散射和米氏散射两种光学现象一起计算出程序化的天空——根据湿度不同，还用不同的图层模拟地球大气。用实物测量提高图形真实度、用快速傅里叶变换实现海浪水波……

这一切的目的就是，通过这些技术作为后盾，确保玩家在幻想世界获得真实“体验”。田畑端补充道，游戏在制作中常常会有取舍，限制玩家体验的内容，比如为了提升视觉效果，去掉天气和时间流动，减少怪兽数量或者采用单线程设计。但《最终幻想ⅩⅤ》的目标是，不限制玩家体验的内容，同时也要达到最好的画面效果！

故事设计同样为“旅行体验”服务。父子亲情是《最终幻想ⅩⅤ》的故事内核之一。《最终幻想ⅩⅤ》的剧情主题是“夺回被抢走的国家”。童年时，主角被父亲保护着，成长之后，面对国破家亡的主角将扛起重担，去守护父亲——虽然经过戏剧改编，但这种情感纽带非常普世，能让人很自然地代入其中。在游戏的旅行中，玩家也能体验到这种纽带——主角们乘坐的汽车。这是主角父亲留下的遗物，它是一个符号，一种象征，伴随主角们的旅行、成长。

在阐述美术设计时，田畑端非常直接地展示了大量精美游戏设定图。从中我们可以看到《最终幻想ⅩⅤ》的世界景观从一开始的现代真实风格逐渐变换成幻想风格，从现代都市，到西部风情的平原（这个场景最能反映游戏的旅行主题，很有公路片的风格），再到水上宫殿，而最后的幻想风山谷、背负岩石的巨人等等设定，可能和游戏世界背景、传说、宗教相关。

现场我们还能看到男女主角诺克提斯与露娜的设定图。本作虽然并不以男女主角的爱情为卖点，但对两人之间的羁绊依然会有着重地描写。图中身穿白衣的露娜与身穿黑衣的诺克提斯仿佛是光与暗的对比，然而象征光明的露娜却即将堕入黑暗。在此前的活动中，田畑端曾提到诺克提斯一行的黑色着装有其特别含义，与这张设定图相互对照，黑色着装或许不仅仅是身分的标志，更可能是立场、宿命的象征。诺克提斯和露娜这一对白加黑的剧情在游戏中值得大家期待。

此外，在演示中我们还看到了黑陆行鸟的身影，黑陆行鸟与其他陆行鸟最大的区别之处就在于可以飞行。此前田畑端曾表示，游戏本篇中没有飞空艇，或许会以 DLC 形式推出。如果黑陆行鸟出现在游戏中，那么玩家即使不使用飞空艇，也可以通过租赁黑陆行鸟的方法来实现飞行。

田畑端表示这些设定图总数超过 1 万张！

几个方面陈述下来，我们能看到这位制作人异常清晰的开发思路：我要让玩家获得最棒的“和同伴一起旅行”的体验，我要用故事、美术、技术、游戏设计四方面手段实现我的目的。

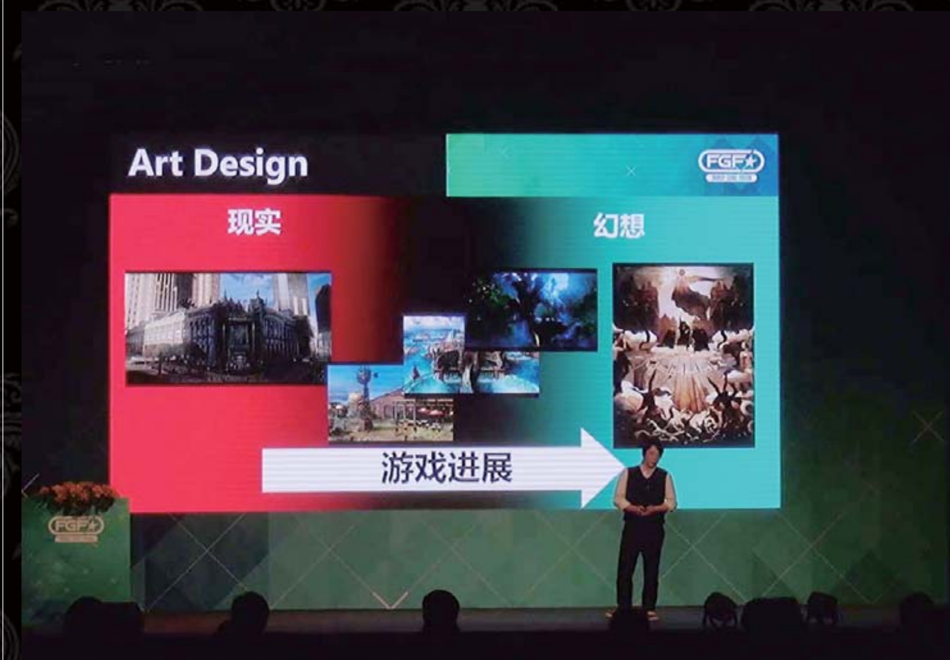
在演讲中，田畑端为玩家简单回顾了《最终幻想》的历史——这个系列和主机行业一起成长着。田畑端对主机游戏的定义是“任何人只要买了主机和软件就能开始玩”，《最终幻想》被他称为“不断进化的挑战者”。

他也特地提到了 Square Enix 开发人员的一种“《最终幻想》病”：想当然的认为所有人都了解《最终幻想》。他认为历史的久远，让《最终幻想》的玩家渐趋核心向。开发团队面对的另一个问题是，在 HD 时代，《最终幻想》的技术已经落后。

解决“《最终幻想》病”，他的解决方法是制作一款面向所有玩家的游戏，吸引从没有玩过《最终幻想》的玩家。解决技术落后，他的手段是追求最先端的技术，生成新的感动。

这就是《最终幻想ⅩⅤ》明确而独立的目标。田畑端认为，他们已经做到了。

在演讲中，田畑端为观众播放了一段简体中文字幕的《最终幻想ⅩⅤ》宣传视频。田畑端表示，Square Enix 希望用这款全新的《最终幻想》，来挑战将要发展的中国主机游戏市场。希望《最终幻想ⅩⅤ》能同步在中国大陆推出，然而还有很多问题需要解决。在家庭游戏开发者大会上听到的一些领导演讲，让他增添了信心，即使无法同步，他相信《最终幻想ⅩⅤ》的国行版本也会很快推出。



■《最终幻想ⅩⅤ》美术设计展示。



▲《最终幻想》的两大课题：“《最终幻想》病”和技术落后。


▲简体中文字幕的《最终幻想ⅩⅤ》，希望《最终幻想ⅩⅤ》能推出国行版。

田畑端专访

在本次家庭游戏开发者大会上，游戏时光有幸对田畑端先生进行了专访。采访中田畑端先生向我们透露了更多游戏细节，在此与大家分享。

Q：田畑先生你好，欢迎你来到中国，并为我们带来《最终幻想XV》的演讲。请问以你的角度来看，《最终幻想XV》是怎样一款游戏呢？

田畑端：你好。《最终幻想XV》首先是一款3A级的游戏大作，我们使用了最先端的技术来打造这款游戏。

Q：《最终幻想XV》最早发表时，对应的是PS3/Xbox 360平台，而现在它将在PS4/Xbox One上推出，这其中有怎样的变化？

（编注：《最终幻想XV》原名《最终幻想Versus XIII》，2006年公布，对应PS3/Xbox 360，2013年改名为《最终幻想XV》，登陆PS4/Xbox One平台。）

田畑端：就像我刚才提到的，我们想用最先端的技术把《最终幻想XV》打造成一款3A级大作。但在PS3/Xbox 360时期，我们无法如我们所想的那样来改变游戏模式。在PS4/Xbox One上，我们终于能做到了。

《最终幻想》是一个拥有很长历史的游戏系列，它非常成功，但伴随着它的成功，很多问题也产生了。为了解决这些问题，我们完全改变了游戏的模式，由此就诞生了《最终幻想XV》。

Q：本作用了类似开放世界的设定，那么在剧情上，是否会有多线程的设定，甚至出现多结局、开放结局？

田畑端：并非如此，《最终幻想XV》会有一个确定的结局。而且，虽然本作的自由度很高，但角色可以进入的区域也是随着剧情推进逐渐开放的。

Q：《最终幻想XV》的主题之一是同伴友情。那么主角一行人之间是否有更丰富、更深层次的互动，比如发生争吵、矛盾冲突等？

田畑端：更深层次的互动交流在旅途中会出现，但并非单纯的争吵。这种互动会出现在一些重大剧情节点，让主角们之间的羁绊表现得更深刻。

Q：主角一行四个角色中，田畑先生你最喜欢哪个角色？

田畑端：四个角色都很喜欢。不过现在来说的话，我最喜欢格拉迪欧拉斯·亚米西提亚。

Q：那么，哪个角色最强？

田畑端：唔，这个问题怎么说呢。说到底，肯定是主角最强。但每个角色都有他的个性，都有他强大和弱小的一面，对于玩家来说，自己喜欢的角色才是最棒的，希望大家都能在游戏中找到自己心仪的角色。

Q：现在看到的资讯中，主角们的着装都是一身黑，游戏中他们的外观会变化么？

田畑端：很遗憾，游戏中没有换防具装备改变外观的设定，但有其他可以改变外貌的内容。《最终幻想XV》没有所谓的"防具"，重点放在了武器上，更换武器会在外观上体现出来，而且对应的动作也会变化。

（编注：在此前的采访中田畑端曾表示《最终幻想XV》可能推出DLC服装）

Q：本作已经公布了驾车旅行的元素，那游戏中是否有其他的交通方式？如果从一个都市到另一个都市旅途较远，是否会有直接传送、或者直接跳过旅行过程的设定？

田畑端：游戏中会给出快速旅行的方法，但从一个都市到另一个都市的旅途，基本上还是依靠驾车来完成。遇到不能开车的情况，主角们可以骑陆行鸟来行进。最后，主角们还可以乘坐列车旅行。游戏中的旅行方式基本有以上三种。

Q：田畑先生你曾说过，飞空艇这种交通工具可能会以DLC的形式在游戏发售后推出，此外水下战斗也可能是DLC内容之一。那么《最终幻想XV》在DLC上的计划是怎样的？

田畑端：在游戏发行之后，我们会推出DLC内容，包括收费的和免费的。我们希望能让玩家在《最终幻想XV》中玩更长的时间。

Q：此前《最终幻想XV》已经推出了序章试玩版，以及改良的试玩版2.0。后续还会推出试玩版么？

田畑端：之前的试玩版是随《最终幻想零式HD》一起发布的，只对应PS4。我们后续会推出一个PS4/Xbox One平台的试玩版，内容和之前的序章试玩版不同，规模可能会小一些。

Q：说到《最终幻想 零式HD》，请问《最终幻想 零式》会推出续作么？

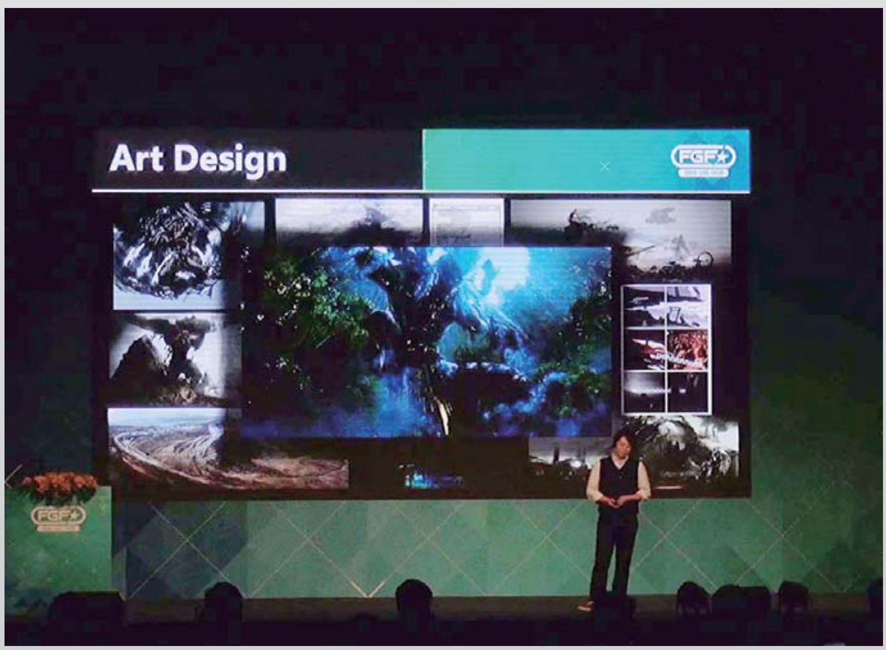
田畑端：哈哈，我们现在还专注于《最终幻想XV》制作。大家还是先玩《最终幻想XV》，再说《最终幻想 零式》续作吧。

Q：最后，请向中国广大《最终幻想》粉丝说一句吧。

田畑端：感谢各位玩家的支持。虽然现在《最终幻想XV》还没有正式确认会在中国推出，但我们已经在与合作伙伴进行协商。在接下来一段时间里，我想一定会有好消息带给大家，敬请期待！谢谢大家！




■格拉迪欧拉斯·亚米西提亚，战士，像大哥一样守护着主角。



编辑视点 EDITORS'OPINIONS



CAMPAIGN情结

上期的游戏时间基本都给了《COD 黑色行动Ⅲ》，越玩越发现，所谓的扣分点——战役模式其实做得很用心。数不清的解锁项目，前所未有的电子核心，还有表里两条线的剧情，通关后还有完全不同的噩梦战役模式。T组每天看到论坛上的骂声，心里肯定觉得自己挺冤的。

但战役模式的问题也很明显。首先，为了交代繁杂的剧情，这次的战役模式中插入了大量过场，和过去系列的演出方式还大不一样。这本来不能算是一个缺点，但频繁插入的剧情以及随之而来的读盘，把战役模式切割得支离破碎。而本作战役的卖点是四人合作，在合作状态下这个问题就显得更加突出。

另外，尽管加入了大量新要素，但这些新要素并没有改变系列战役模式的本质玩法。设计者一拍脑袋想出来的真实难度，具体表现为中枪即死，堪称FPS史上最简单粗暴的高难度设计。而在四人合作时敌人的数量大幅增加，而我方依然是中枪即死，因此打起来比单人反而更难。频繁的倒下、救人，让玩家的合作体验破碎不堪，自然也就不会有好的评价。

> 直到今天，有没有故事模式依然是玩家选购联机游戏的标准之一。

最后一个问题就是灾难级的成就/奖杯设定。如果说真实难度过战斗模拟，以及不使用检查点过老兵难度，还能理解为设计者给玩家下的战书。那么所有武器都要杀650人左右来解锁迷彩的设定只能用脑残来形容了，可笑的是战役模式玩家最高只能升到20级，而玩家还没打完全战勋就已经早早达到这个级别。

综上所述，《COD 黑色行动Ⅲ》的战役模式有很多亮点，但最终都被糟糕的细节给毁了。在本作发售之前，动视就已经表示，本作的本世代版将没有战役模式，不过价格会比次世代版便宜10美元。有玩家戏称，只值10美元的战役模式做成这样，已经满足了。但如果真以59.99美元的成本来看，战役模式起码要占一多半。《COD》的多个开发组都曾经表示制作战役的成本太高，却只能为玩家带来数小时游戏体验。而真正让玩家花上海量时间的多人联机，对设计者来说就是一个编辑器，完成之后想调整参数或是推出新内容都很简单。两者的拓展性相差巨大。只不过玩家对于战役模式始终存在期待，使得动视始终不敢放弃。

写到这里，笔者才惊觉，不知不觉间，中国玩家对于CAMPAIGN的叫法已经从故事变成了战役。回想十年前，尽管那时候的《COD》已经有了多人联机，但人们心目中还是将单机部分当成重点。就算是后来的《COD 现代战争》开创了全新的时代，可人们回想起来，印象最深的依然是普莱斯和双人狙。直到今天，有没有故事模式依然是玩家选购联机游戏的标准之一。可以预见到的是，在未来两三年内，像《泰坦天降》和《星球大战 战场前线》这种纯以多人联机为卖点的游戏依然只是少数。不过也希望开发商们能够继续给力，为玩家带来更多经典的CAMPAIGN。 **[文：纱迦]**

当“免费更新”成为常态

《塞尔达传说 三角力量英雄》是我最近投入时间最多的游戏，《油彩军团》是我今年投入时间最多的游戏，非常凑巧的是，它们都以“半成品”的姿态上市。身为玩家的我们短则等待了一个月、长则盼望了半年，才在一次次的更新后看到游戏较为完整的形态。官方说那都是“免费更新”，听起来就像是福利，实则显露了研发周期和档期之间难以调和的矛盾。几个月前我也提到过这个现象，当时猜测是因为这种矛盾而造成的一种妥协，但如今不少第一方的新游戏似乎都在重蹈覆辙。看来“免费更新”俨然不是个别妥协，反而折射出了一种研发和营销的策略。



《三角力量英雄》的销量和媒体评价都只能算是一般，然而换个角度看，却是在玩家之中有口皆碑的一款作品。因为它跟许多任天堂出品的游戏一样，都提出了独一无二的核心玩法。联机合作的模式让它有条件成为系列中第一款拥有DLC的作品。《油彩军团》也一样，在发售初期获得的评分只能算是马马虎虎，后来却摇身一变，获得了海外媒体的二次评价得以加分甚至成为了TGA年度最佳多人游戏。官方不遗余力地宣传，策划“甲子园－斗会议全国比赛”、“佐贺县联动庆典”等线上线下的大型活动，而背后则是每周释出武器或不定期更新地图，让游戏高频率地曝光，成就了又一个百万级的品牌。对于保持玩家活跃度而言这一系列的尝试无疑非常成功，也甚至可以说是迎合时代的新模式。换言之，比起以往的“玩家一次性消费，游戏一次性销售”，这款游戏的火爆很大程度上是因为免费更新的实质，是在这中间增加了“运营”的重要环节。

实际上，免费更新的过程同时也是借助玩家反馈，由研发改进游戏的新环节。这不同于一般的Bug修正，而更像是对网络游戏/手游模式的借鉴。《油彩军团》在初期不乏武器平衡性以及地图设计的问题，而多次版本更新就吸纳了玩家们的意见，甚至将初期的一张地图推倒重做(显然那是试水性质的地图)，所以现在游戏已经相当完善。至于《三角力量英雄》，则是改进了玩家匹配的问题。作为玩家，能够一边游玩，一边见证游戏向着理想的形态进步，总好过苦苦等待研发闭门造车。

有人管这种形式叫变相众筹，倒也贴切。但只要玩家拿到手的游戏核心素质过硬，剩下的其实也就只不过是游戏内容的堆砌。高昂的人力物力都让当今的游戏研发风险膨胀，时间压力和成本回收都是大难题。因此越来越常见的免费更新，其实也未尝不是一件双赢的好事。

[文：初心者]

> 作为玩家，能够一边游玩，一边见证游戏向着理想的形态进步，总好过苦苦等待研发闭门造车。

热点追踪 NEWS REVIEW

深度解读业界动向·全面剖析要闻因果

PSV的救赎

PSV是一部优秀的主机，但是生不逢时 这是一场一开始就注定失败的战争

●艰难开局

那是 2011 年底的一个周五晚上，大约在 7 点半的时候。时任 SCE 欧洲分公司战略内容总监的 Shahid Ahmad 已经连续工作了 12 个小时，他这一整天都在不停地打电话，他的任务就是拯救 PSV。

当时 SCE 正处于动荡之中。PS3 的处境开始恶化，距离 PS4 的公布还有几年时间。PSV 准备于这一年年底在日本发售，美版与欧版计划于第二年春季发售。但是这部新掌机尚未发售，就已陷入苦战——第三方们对于新掌机普遍缺乏兴趣。Ahmad 的工作就是游说第三方为 PSV 开发游戏，他有一个大胆的新计划，如果这个秘密计划成功，也许 PSV 会异军突起。

当然，这些计划都是日后的事，这一天 Ahmad 的主要目的，是让第三方将已有的游戏放到 PlayStation Mobile 平台上。他要说服开发者们使用 PlayStation 技术框架开发游戏。这样玩家就可以通过 PSV 或者索尼的手机游玩这些游戏（或者其移植版）。但是由于之前几年 PS3 一直落后于对手，索尼对第三方的号召力早已大不如前。Shahid Ahmad 深知这一点，距离该技术推出只有半年时间了，他和战略内容团队时间不多。

2011 年底的那个晚上，Ahmad 联络了独立游戏开发商 Vlambeer 的 Rami Ismail。从独立开发商着手比大发行商容易得多，Ahmad 认为 Ismail 是最有潜力的独立制作人之一，而且在业内小有名气，如果他同意将游戏移植到 PS Mobile，将会在业界产生一定的指引作用。

Ahmad 独自一人坐在办公室里，与 Iamail 进行一次极为重要的通话，但是他感觉到自己严重低血糖。“我觉得自己就像个傻子，我不停地说着，但是却不知道自己在说什么。当时我觉得自己要晕过去了。”Ahmad 努力回忆当时的情况，他记得办公室里的冰箱，记得空的可乐罐，记得 Ismail 似乎是用不痛不痒的话来敷衍他。

但是他的这次努力获得了成果，这次本来会灾难性结束的通话变成了“一段美丽关系的开始”。Vlambeer 的《Super Crate Box》成为 PS Mobile 首发的 30 款游戏之一。

自从 4 年前发售以来，PSV 对于索尼来说一直是鸡肋般的存在。它从未有令人满意的销量，也没有足够份量的游戏。但它竟然顽强的生存了下来，没有给索尼造成损失。4 年来，PSV 断断续续地总有一些可玩的游戏推出，对于购买它的用户来说已经是尽力了。在 PS4 发售后，它甚至焕发了第二春，不少日系游戏在公布 PS4 版的同时也顺带发布了 PSV 版。

> 而当索尼公布了 PSV，PS Mobile 变得充满潜力。由于成本问题，索尼很难说服第三方为 PSV 开发原创游戏。但 PS Mobile 是一个可以在 PSV 和手机上通用的平台，为 PS Mobile 开发的游戏同样可以在手机上运行，这样就凭空增加了数千万甚至数亿的用户。

然而最近索尼却接连暗示将放弃 PSV。

9 月，SCE 全球工作室总裁吉田修平表示“目前的环境下不打算推出 PSV 后续机种”。最近 SCE 副社长伊藤雅康更表示“目前第一方工作室已经不开发 PSV 游戏”。这句发言引发轩然大波，被解读为 SCE 已经放弃 PSV。虽然之后 SCE 公关部门补充说仍然会有 PSV 新作，只是不再有大作，但对于玩家来说这并没有什么区别。既然第一方都已经放弃 PSV，还能指望第三方有何表现?

PSV 是一款优秀的硬件，从它诞生之日起这一点就得到了各方的认可。但它最大的问题就是生不逢时。而 Shahid Ahmad 有一个拉拢第三方为其开发游戏的绝妙想法，不过他首先要说服老板做一些奇怪的事。

●秘密计划

Shahid Ahmad 并不是商务出身，维护第三方关系本非其所长。实际上他是一个真正的元老级游戏开发者，早在 1982 年就在雅达利 400 主机上发行了自己的首款游戏，当时这个年轻的程序员将自己的游戏录制在磁带里，还在杂志上打广告，但这游戏一张都没卖掉。

这成为他 30 年后铭记于心的一堂课：如果没有人知道你做的是什么，无论你做的多卖力，游戏有多好，一切都将是徒劳无功。

之后的岁月里，Ahamad 一直在做游戏，后来渐渐变成帮助别人做游戏。他在某家开发商工作了十几年，然后跳到 Virgin Publishing 和孩之宝互动做发行，在 2000 年代初，他参与了雅达利品牌的重塑。之后他选择创业，开办了 Start Games。他的想法很直接：帮助游戏开发商向发行商与主机制造商争取项目资金。这是在独立游戏开发商革命之前的时代，小开发商想获得发行商的投资难如登天，家用机市场的门槛非常高。Start 利用自己在行业内的人脉，帮助开发商做出符合发行商需求的游戏，成功后获取一定比例的收入提成。

Start Games 确实做成了几个项目，但很快其资金就被很不光彩的抽走了。“它有点太超前了，某种意义来说，这就意味着肯定要败。”Ahmad 笑道。这家公司在混乱中倒下了，然后 Ahmad 自称经历了“生活大爆炸”。他要

寻找自己的人生新方向，而答案就是索尼。他加入了SCEE的开发商关系部，不幸的是当时正是PlayStation家族家道中落之时。过去是第三方排着队为PS2开发独占大作，而如今莫说是独占，要第三方为PS3开发跨平台游戏都不那么容易。过去索尼与第三方的合作条款都是偏向于对索尼有利，第三方经常吃哑巴亏。而现在这些政策都被逐一修改。

Ahmad所负责的业务更难开展，他要在移动平台上搭建PlayStation Mobile，让过去的老游戏重新发挥价值。但是因为操作的限制，用触屏来操作这些PS游戏着实痛苦。而当索尼公布了PSV，PS Mobile变得充满潜力。由于成本问题，索尼很难说服第三方为PSV开发原创游戏。但PS Mobile是一个可以在PSV和手机上通用的平台，为PS Mobile开发的游戏同样可以在手机上运行，这样就凭空增加了数千万甚至数亿的用户。那么开发商们所担心的装机量问题岂不是迎刃而解了?

PS Mobile的概念实际上就相当于一个应用商店，索尼通过这种游戏为主的应用商店提供PS甚至PS2的游戏，还有一些原创游戏，从而吸引玩家安装。不只是索尼的手机，其他品牌的手机也可安装。这样索尼就在各种移动设备上拥有了一个游戏分发入口。比起其他应用商店，PS Mobile的独特卖点在于PlayStation家族庞大的历史遗产。虽然用触屏模拟按键操作PS或PS2游戏比较别扭，但是能用手机玩《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等级别的大作，对于玩家来说仍然有一定的吸引力。如果安装了PS Mobile就能自由游玩过去曾感动自己的经典家用机大作，至少经历过那个时代的玩家们都会有点兴趣。


■虽然甚至有过"《刺客信条》系列"的大作登陆，还是不能挽救PSV的颓势。

然而要说服第三方将其经典游戏移植到PS Mobile并不容易。这不是简单的提供ROM就能搞定，还需要针对不同的机型进行适配。既然都要耗费人力，还不如直接出手机移植版，这样就不用受PS Mobile本身装机量的限制。而且在2011年，动辄两三个G的家用机大作容量是大部分手机玩家无法承受的，按照当时手机的主流内存容量，装一两个游戏就把内存撑爆了。此外，PS Mobile这种以分发游戏为目的的平台，会遭到手机厂商的抵制，毕竟每个手机厂商都试图自己掌握游戏分发入口。所以最后的结果是Xperia手机之外的PS Mobile用户寥寥无几。由于总装机量不多，所以该平台上的游戏数量也不多，对于PSV的带动作用也就十分有限。

●最后的挣扎

用PS Mobile曲线救国的策略并未生效，PSV仍然需要属于自己的游戏。Shahid Ahmad决定先从独立开发商着手，而这也得到了高层的批准。很快就有一些开发商加盟，并且表现出一定的潜力。首先是Sports Interactive的《足球经理经典版》，该系列是足球游戏中的常青树，拥有很大的用户基础。随后Ahmad通过推特问网友最希望在PSV上看到哪些游戏，排在首位的答案竟然是NAMCO的《心灵传说R》。虽然这并非小公司的独立游戏，但很快也推出了PSV版。

Ahmad的计划是在18个月内为PSV争取

> 2015年，全球手机游戏市场规模可能会超越家用机，而且是超越游戏主机与软件的销售额之和，至于掌机游戏，还不到手游收入的零头，更何况在掌机游戏收入中，大部分来自3DS。剩下的那点销售额，还要再除去硬件收入，才是PSV的软件市场规模——这块市场已经小到连索尼自己都不感兴趣。


■Shahid Ahmad，为PSV存活贡献了巨大力量的幕后功臣。

到55款游戏。他开了推特账号,发动玩家为"想要在PSV上玩到的游戏"投票,让玩家们行动起来,表达自己对某些游戏的渴望,让开发商听到他们的声音。这比单纯的靠商务人员之间的谈判更有效果。

在独立开发商方面,Ahmad更看重的是游戏的创新性。虽然业界对于独立游戏在主机销量的带动作用方面表示怀疑,但是一款成功的独立游戏确实可以为主机加分,比如陈星汉的《风之旅人》。而且某些独立游戏也有成为现象级游戏的可能,最经典的案例当属《我的世界》。Ahmad的工作就是挖掘这种游戏。最近的一个成功案例是Hello Games的《无人天空》,该作公布后获得无数大奖,被认为可能成为下一个《我的世界》般的现象级游戏。

PS4的独立游戏已经走上一条良性循环的道路,2015年以来公布的多款新作都表现出极强的潜力,越来越多有潜力的开发商主动找到索尼,而玩家们也逐渐对这些独立游戏产生更浓厚的兴趣。然而在PSV上却并未出现如此火爆的局面。归根到底仍然是装机量的问题。虽然也有一些独立开发商推出了充分利用PSV特性的游戏,在商业上也小有斩获,但从未获得真正意义上的成功。PSV显然已经是一部小众化的产品,一些小众化的游戏会获得一小群玩家的喜爱,但终究无法改变其处境。

2015年,全球手机游戏市场规模可能会超越家用机,而且是超越游戏主机与软件的销售额之和,至于掌机游戏,还不到手游收入的零头,更何况在掌机游戏收入中,大部分来自3DS。剩下的那点销售额,还要再除去硬件收入,才是PSV的软件市场规模——这块市场已经小到连索尼自己都不感兴趣。

当然,还有一些日本开发商在做PSV游戏,其中也不乏《勇者斗恶龙建造者》这种大IP。这就好像如今你走进日本的唱片店,还能买到最新专辑的磁带版。日本是一个善于保留历史的国度,而PSV很不幸地正在成为历史。

现在看来,PSV之后,索尼大概不会再做掌机。也许他会推出一款游戏型手机?就像传闻中将家用机、掌机与手机融为一体的任天堂NX?不管怎样,传统意义上的掌机已成过去式。只有适应时代才有生存的机会。

"世界已经改变,"Ahmad说,"重要的是,我们必须随之改变。"然后他便在2015年11月9日离开了索尼。



▲或许靠着日本厂商的支持,路途艰难的PSV和年纪已大的PS3还能够在业界坚持一段时间。

火箭联盟:一夜成名的背后

这款赛车足球游戏的成功看似意外 实际上开发商足足准备了8年

今年暑假,一款看似奇葩的游戏意外爆红,几乎成为整个暑假PS4上最流行的游戏,在Valve的Steam平台上也是一时风头无俩。这就是《火箭联盟》,从7月发布至今,玩家数量已超过600万,网络比赛超过2亿局。开车踢球,这看似荒谬的设定,带来了强烈的快感,让人玩到根本停不下来。

本作开发商是美国加州的Psyonix公司,本来这只是一家小开发商,他们说什么也没有想到《火箭联盟》会获得如此之大的成功。自从7月份游戏发布以来,他们已经获得了各行各业的合作邀约,有提出将游戏改编成电影的,有改拍电视剧的,还有玩具公司想拿玩具版的授权……在此之前,Psyonix是一家以做外包为主的游戏开发商。而借助《火箭联盟》的成功,创始人Dave Hagewood说,"终于能够实现成为靠自己的资金运作的独立开发商的梦想"。虽然这款游戏当时的起源只是一个笑话。



Hagewood当年入行时,是《虚幻竞技场2003》的业余MOD开发者。他制作的一个MOD版本小有名气,叫做"屠杀",其中加入了汽车等各种载具。这个MOD引起了"《虚幻》系列"开发商Epic Games的注意,并雇佣他成为了Epic的开发者,将该模式带到《虚幻竞技场4》。"我的目标从来就是建立自己的工作室,利用这次机会,我开始建立了一个由虚幻引擎好手们组成的团队。"Hagewood说。此后他成立的Psyonix工作室主要通过接外包单维持运作,同时在休息时间做一些游戏DEMO,梦想着有一天某个DEMO会被发行商看中,获得开发自主原创大作的机会。

> 《火箭联盟》团队没有广告预算,免费就是他们最好的广告,他们相信玩家玩到之后一定会爱上这款游戏。

虽然Psyonix的开发人员都是技术达人,但做外包生存不易。8年来,Psyonix只能勉强保持生存,虽然在很多时候他们都处于超负荷工作状态。Hagewood说,为了给工作室还债,他曾一度"被迫卖掉自己拥有的一切"。他说:"最困难的是让客户准时付款,我看到太多的创业公司倒闭,虽然他们都有很多活干,但都被应收款项给拖死了。"

在依靠外包项目惨淡经营的同时,在2000年代中叶,Hagewood带领团队做了一个关于汽车战斗的游戏DEMO。在开发过程中,某关卡策划在战斗竞技场中扔了一颗足球。这颗球马上成为了比赛的焦点。于是策划们更进一步,加入了球门。他们决定把这游戏改成体育类,而不是战车乱斗类。这个决定不是通过开会做出的,而是因为所有开发者以及





■绚丽的光影表现是《火箭联盟》的一个加分点。

参与测试的人都爱上了这个因玩笑而加入的模式，原本的游戏模式反而没人玩了。于是这款游戏被命名为《超音速特技火箭动力战车》(缩写为《SARPBC》)，于2008年登陆PS3提供下载。

在《SARPBC》中有多种多样迷你游戏，锦标赛模式中有6个竞技场，分别是“城区”、“废土”、“乌托邦”、“宇宙”、“帆船”和“体育场”。游戏的下载量超过了200万，对于一家在原创游戏上初试锋芒的公司来说是非常不错的成绩，不过并不足以支撑Psyonix不再做外包。之后几年，Psyonix继续一如既往的参与了多款知名大作的外包工作。在此期间，《SARPBC》玩家们的支持激励着Psyonix，让他们保持着对原创项目的热情。一群人数不多、却十分专注的玩家们，在游戏发售数年后仍然每天登陆进行比赛。Psyonix的高级制作人Jeremy Dunham说：“他们给我们提了很多想法，还有很多积极的支持。这让我们感到如果不开发续作是说不过去的。”

尽管如此，续作的开发是漫长而艰辛的。在两年多的时间里，大约有8到12人参与此项目，其中包括Hagewood本人。但他们都要同时兼顾其他外包项目，只能努力挤出时间来做这个属于自己的项目。很多续作都是在原作的基础上进行改良和强化，而Psyonix在开发过程中却是对原作进行了彻底的减法式设计。Hagewood说：“我们最初想加入了一些升级内容，但并没有让游戏变得更好玩，反而妨碍了原本的核心乐趣。所以我们干脆就围绕着核心体验来做。”美术师为游戏中每次进球添加了爆炸效果，还有汽车进入超音速状态时的视觉效果。“我是个注意力持续时间很短的人，我经常发现新游戏需要花的时间太长了。我需要的是更纯粹简单，坐下来就能玩的游戏。”

这种简化设计理念甚至贯穿到游戏标题——不过名字的变更实际上是从实用性的角度考虑，Dunham说：“我们其实是考虑到游戏名的字符数不能超过数字游戏商店平台的限制。《火箭联盟》读起来简单，比较好记，也表示游戏本身变得更成熟了，更像是一个严肃的体育项目。”

Hagewood说，将《火箭联盟》变成PS+的免费下载游戏是一个自然而然的决定，虽然这么做会限制游戏发售初期的销售收入。“如果你想要建立一个新品牌，我相信更重要的是意识占领而非收入。这可能是一个艰难的决定，毕竟开发一款新作有很大的风险。到游戏发售的时候通常把钱都花光了。”《火箭联盟》团队没有广告预算，免费就是他们最好的广告，他们相信玩家玩到之后一定会爱上这款游戏。“这跟七年前原作发售时一样，”他说，“所以PS+是我们最理想的出路。它可能并不适合所有人。如果你觉得游戏的粘性不够的话就要小心一点。”

Hagewood的直觉果然没错，通过在PS+上免费发布，《火箭联盟》很快成为人们口耳相传的热门新作，在Reddit、NeoGAF等论坛上迅速积累了人气，而在Twitch和YouTube上也成为知名主播们青睐的对象。玩家反响的热烈程度超出了预期。为本作提供的服务器资源是根据前作的数据，以及索尼提供的预估报告来准备的，但这明显低估了《火箭联盟》的潜力。在游戏发售首周，同时在线游戏人数峰值就达到了18.3万。“如果我们对此有更好的准备，本来可以做得更好。”Dunham说。实际上，在游戏发售首周，开发团队的大部分时间都在重写游戏的网络代码，以满足巨大的用户需求。

电竞的影响力日益壮大，但是以MOBA为主的电竞项目，对于没玩过的玩家来说门槛太高，完全无法理解。而《火箭联盟》毫无门槛，普通玩家可以马上上手，即使没玩过的观众，也能看出比赛中的兴奋点以及高手的精彩演出。有兴奋点、有观赏性、以及易学难精等特点，注定其非常适合变成竞技项目。开发团队希望本作能够成为一个真正的电竞项目，计划在2016年进行一次大规模比赛。

“当你开始创业的时候，都会有一个天真的乐观想法，觉得自己的第一款游戏就要成为业界的大作，”Hagewood说。“然后一年年过去了，你意识到创造一个热门游戏是多么困难。所以我们将这款倾注了无数心血的游戏以免费推出。我们知道我们需要抓住一切机会。当它成功后，你简直难以想象这一切是真的。我现在还有点晕乎乎的，感觉美好的有点不真实。”



■在激烈对抗当中产生的碰撞和精彩时刻让《火箭联盟》具备了一款运动游戏的魅力。



国行天下
LICENSED NEWS

栏目主持：简子君

临近年底，按照国人的工作习惯，一般这个阶段都要忙于开展各种总结报告工作，国行游戏的审批速度不出所料的慢了下来，笔者脑补出的 XOne 年底给力大爆发也终归是没有到来。看了看国行游戏审批列表，更新截止时间到了 11 月 6 日，再没有任何一款新游戏过审的信息出现，而最近的一款进口游戏过审，也是十月底的事情了，今年剩下的这半个月时间可能就要这么虚度了。

国行XOne版本《神之浩劫》即将开测

继前阵子将《九阳神功》拉入阵营后，百视通再接再厉开启了国行 XOne 版本《神之浩劫》的测试活动，与索尼方面在国行市场的战略相比，XOne 对于本土化流行趋势进行了更多的妥协，没有玩命地丰富车枪球阵容，反而在“家用网游主机”的路子上越走越远，不过这倒也符合 XOne 主机原本家庭娱乐终端的定位。

本次测试活动，玩家需要通过 Xbox 中国的官网链接，进入测试预约页面申请首测资格。预约时需要绑定手机号，并回执验证码才能完成预约。虽然目前测试版本的具体内容没有进行公布，不过参考美服测试时的情况，本作很有可能会在测试中向玩家开放全部 63 个神明的使用资格，如果确实如此，这次测试的诚意度就称得上爆表了。不过鉴于国内代理的安排，PC 端《神之浩劫》的测试，采用了每周限量免费角色的体验模式，所以具体 XOne 上面会采用何种测试形式，仍无从猜测。

以时下最流行的 MOBA 类玩法为主，本作拥有“竞技场模式”、“征服模式”、“突袭模式”和“决斗模式”四种游戏玩法，除了推塔以外，还未玩家准备了死斗对决与 SOLO 专用地图来与对手一较高下。另外，游戏独特的 3D 追尾视角体验，也让本作在众多传统 MOBA 游戏中脱颖而出，拥有国行 XOne 主机的玩家一定不要错过这次难得的体验机会。





▲敖广的中国龙造型，突然想起了某撸里一个叫做敖兴的名字。



最后简单介绍下游戏中来自我国神话故事的神明角色。

神明	职业	特点
钟馗	法师	AOE 输出、中等团控
孙悟空	战士	高机动力坦克
哪吒	刺客	高单体伤害、中等团控
河伯	法师	AOE 输出、高等单体控制
关羽	战士	高机动力、高续航作战
嫦娥	法师	高机动力、高续航作战
女娲	法师	强力推线
敖广	法师	高单体伤害

过审新作简报

“手游”大作《世界2 魔物狩猎》

本作移植在手游平台，游戏针对主机环境做出了一定程度的优化，不过整体玩法并没有出现大的变动，依旧是以“单挑 BOSS”作为最大卖点，进入副本直接打 BOSS 这种玩法与不少共斗类游戏相似，相信各位玩家也能够接受。登陆国行主机后，本作以 99 元的售价在 Xbox 商店提供下载，由于这款游戏原本在各大移动端卖场都已经有过销售，即使不是使用国行主机的玩家，也可以在手机平台体验本作的乐趣。



消除类萌风游戏《方块猫嘉年华》

由于忙着为“小邮差”和“跳楼妹”两款重头游戏作宣传，索尼没有多余的功夫来推广这款小品级作品，然而作为上个月港服 PSN 会免游戏的本作，其实玩起来相当有趣。在游戏的系统选单内，玩家可以与游戏中的萌猫互动，宛如电子宠物一般。正式内容方面，游戏并不仅是简单的消除得分，关卡设计中加入了多变的过关要求。奖杯挑战上也有许多玩法要求，能带给玩家不断挑战的动力。





国行PSN再添会免《花花卡姆》

这款游戏期初发行在 PS3 平台，早先在其他 PSN 服务器都加入过会免阵容，此次登陆国行终于又为国服 PSN 增添了一款会员免费游戏。本作画面清新，音乐轻快，简单的操作搭配精致的关卡谜题设计，非常适合闲暇用了娱乐消遣。目前本作在 PSV/PS4 两个平台都可以下载，免费截止时间尚未确定，国服 PSN 会员一定不要忘记下载。



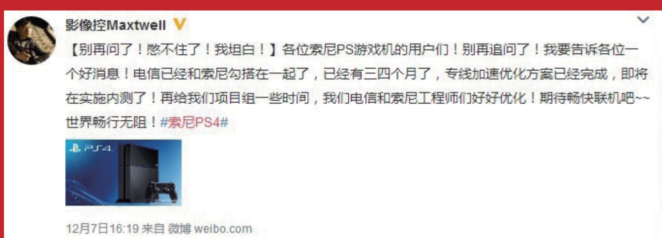
新闻动态

中国PSN电信网络即将进入专项加速时代

2015 年 12 月 8 日，虽然国内 PS 系玩家依旧被不给力的 PSN 服务器折磨得死去活来，微博上却传出了一条振奋人心的好消息！微博用户 @ 影像控 Maxtwell（认证信息：中国电信上海电渠媒介经理）发布博文消息，称中国电信已与索尼达成合作关系，为中国 PSN 网络服务制定专线加速优化方案。此方案目前已经接近完成，内测也即将在近期展开，以目前确认的消息来看，国内 PSN 的下载优化已经完成，联机部分的优化尚在建设中。

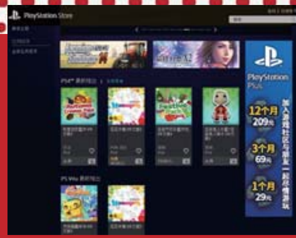
这项合作其实早在一个季度前就已经开始了，也不知道近期国内玩家 PSN 频频连接不上是不是要由电信来背锅（笑），不过在这项优化完成后，国内玩家的网络体验相信一定能够得到改良。另外此次优化同时涵盖国内与美服、日服与港服等众多外服之间的连接效果，至于一些网络上传言的可能会通过网络途径 BAN 掉外服连接的猜测，应该不会出现，毕竟以今年早些时候，索尼中国对于海外版本主机是否保修的态度就能看出，他们非常清楚国内主机市场的现状，这种冒天下之大不韪的事情应该不敢做得如此鲁莽。

在跟帖的网友问答中，这名博主表示 Xbox 业务的网络优化也在计划中，且此次优化服务只是针对网络线路的改善，并不会成为一项盈利业务收取费用。目前对于网络的优化，已经能够成功加速玩家在 PSN 上面的下载速度，但是游戏多人模式的联机体验目前并不会得到进化。虽然这一切只是刚刚开始，不过其完成后实际成效着实令人期待。


影像控Maxtwell
【别再问了！憋不住了！我坦白！】各位索尼PS游戏机的用户们！别再追问了！我要告诉各位一个好消息！电信已经和索尼勾搭在一起了，已经有三四个月了，专线加速优化方案已经完成，即将在实施内测了！再给我们项目组一些时间，我们电信和索尼工程师们好好优化！期待畅快联机吧~~世界畅行无阻！#索尼PS4#
12月7日16:19 来自 微博 weibo.com

国行PSN商店页面正式投入使用

关注国行的玩家可能会知道，虽然在一月便已进入国内市场，但是索尼方面其实一直没有国行服务器的 PSN Store 页面。当玩家试图在 PC 端进入国服 PSN 商店时，要不会被转到第三方网站（国内的两大电商平台），要不就干脆直接将玩家发配到港服页面去。如今在经过了近一年的发展后，国行 PSN 商店终于建设完成，虽然此页面仍处于测试阶段，但是玩家也总算有了一个在 PC 端了解 PSN 国服动态的正规渠道，查询 DLC 内容和了解游戏下载版售价也变得更加方便。





2015“家庭游戏开发者大会”顺利召开



首届“家庭游戏开发者大会”(Family GameForum，简称 FGF)11 月 25 日在上海成功召开，此次大会除了一番继往开来的发言外，同时公布国内玩家通过网络投票方式选出的“最受欢迎”十款国行游戏，XOne 和 PS4 平台各有斩获，颁奖气氛一派其乐融融。另外大会上还邀请了不少知名业界人士到场进行经验分享与交流，其中不乏三上真司、田畑端和押见正雄这样的资深开发者。

大会上，发言人在肯定了 2015 年努力的同时，也制订了新一年的业绩目标，双平台争取达到百万用户，游戏过审数量也要力争破百（今年内，双平台主机销售量超过 50 万，过审软件数量同样超过 50 款），这个目标相比今年的成果成倍提升。对于这个目标，不仅需要游戏公司的努力，也少不了国内玩家的支持，当然最重要的还是审批部门加快打游戏的速度才是王道啊！

另外值得一提的是，大会上索尼方面提出希望协助国内审批部分推行分级审批制度，一片拳拳之心日月可鉴。其实关于分级的打算，总局早在今年夏天就曾有过希望尝试的言论，然而如今凛冬已至，已经不见动静，各位玩家还是先将这个美好的愿望收藏起来，待到明年春暖花开之日，看看是否能够得偿所望吧。



黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 里科·拉布里加斯 ■出自《正当防卫3》 ■Coser 简子君

马里奥与路易RPG 纸片马里奥 MIX

マリオ＆ルイージRPG ペーパーマリオMIX

■Nintendo ■2015年12月3日 ■角色扮演 ■日版



3DS

- 风趣幽默的剧情
- 富有创意的游戏性
- 经典系列的结合



热血推荐

24



将《马里奥与路易RPG》和《纸片马里奥》两大系列玩法融合为一的作品。玩家除了可以控制马里奥和路易外还能操纵纸片马里奥，利用纸片马里奥的能力来实现多变的战斗效果。无论是普通战斗还是必杀技都很讲究节奏感，同时控制3人又容易混乱，好在游戏可以调简单模式，不至于卡关。



两个系列融合碰撞，主体依然是"RPG"，而"纸片"作为点缀，登场角色和戏份都较少，但也制造出了相当有趣的效果。比如同一角色的两个形态共存的场合下独有的冷笑话。在剧情任务之余还要玩小游戏解谜。但是新玩家可能会感觉战斗和地图上发动技能所花费的时间过长，节奏偏慢。



加入了《纸片马里奥》的世界观和角色之后，使得本作的玩法更加丰富有趣。游戏基本系统没变，简单而且容易上手。**游戏到处都有很多让人意想不到的东西，战斗中融入了动作的要素，探索和解谜也设计得很有特色**。游玩下来会让人发现不少惊喜，轻松搞怪的风格也适合不同年龄层的玩家。

彩虹六号 围攻行动

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

■Ubisoft ■2015年12月1日 ■主视角射击 ■中文版



PS4/XOne

- 独特的战术博弈游戏体验
- 丰富的职业特色
- 全中文游戏环境



23



与大多数强调正面对抗的同类游戏不同的是，本作基本杜绝了孤胆英雄式的玩法，更多地是强调战术与合作，无脑冲锋只会为带来失败。游戏缺少真正意义上的单机模式，单人进行网战时也往往缺乏交流，因此想要出现那种期待的战术配合只能通过开黑来实现。



真实的战术安排，高端的科技装备，这是一款可以令军事迷疯狂的作品。然而作为一款FPS游戏而言，它却显得有些小众，过于谨慎缓慢的游戏节奏绝对无法博得大部分玩家的喜爱，射击手感也存在一些问题。只有凑齐五名机友合作，才能召唤出本作的终极娱乐形态。



游戏的节奏比起当下流行的其他主视角射击游戏有些不同，本作更加慢也更加讲究团队合作。利用道具与队友的合作获得战斗的先机是本作的乐趣之一，场景破坏也巧妙地被融入到了实际游戏当中。但是过于讲究团队合作也让本作有点难以上手，只有坚持才能发现本作的诸多亮点。

正当防卫3

Just Cause 3

■Square Enix ■2015年12月1日 ■动作冒险 ■美版



PS4/XOne

- 极富特色的移动方式
- 热闹的战斗体验
- 巨大的世界地图



23



秉承系列一贯风格，本作依旧能够让玩家杀得痛快，炸得开心。巨大的地图中，充满了丰富的探索内容，各种挑战想要获得最高评价也需要不少努力，这些内容在增添了游戏耐玩度的同时，重复度较高却成为了硬伤。没有小地图和缓慢的读盘时间，也令人十分抓狂。



丰富的色彩，漂亮的爆炸特效和上手时显得复杂但习惯后颇有意思的钩锁＋降落伞＋飞行衣系统都是加分点，不过在内里的游戏元素方面则只能说是一般，在感觉相对良好的起始阶段过去后，很容易让人感到一股沙箱式的罐头味。不过在绳索牵引系统的运用上的确颇有想象力。



本作依然保持了系列一贯简单粗暴的风格，让玩家在游戏中能够体验肆意破坏的快感。沙箱式的玩法具备极高的自由度，众多的挑战项目以及地图上大大小小的据点保证了游戏的耐玩度。不过游戏的操作需要适应一段时间才能习惯，后期略显重复的内容不免让人略感乏味。

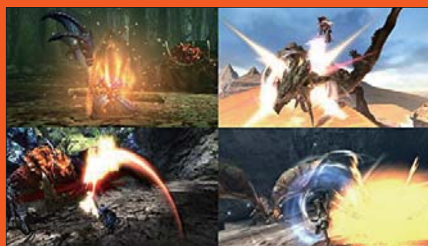
怪物猎人X モンスターハンタークロス

■Capcom ■2015年11月28日 ■动作 ■日版



3DS

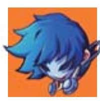
●四大主题怪物豪华盛宴
●狩技与狩猎风格颠覆传统
●看尽系列风土人情



黄金珍藏 **27**



9 给我来一打猫娘！
——被 ENDING 动画中猫娘舞蹈萌杀的乙太。



9 又是严重风化的大剑，我已经刷了一页的风化大剑了！可恶的读心游戏！
——只不过想要一把严重风化的双剑的哪尼。



9 四种狩猎风格和各式各样的狩技让人眼花缭乱，可以说是《MH》系列”的大革新。
——老猎人乌冬对《怪物猎人 ×》大加赞扬。

掐指一算，自从系列转投任系阵营以来，《怪物猎人 ×》已经是3DS平台上的第四作《怪物猎人》了。不得不说，该系列变为3DS独占后一直饱受争议，其中有不少是针对系列那十余年如一日，现在看来已是略显简陋的画面的。不过就笔者个人观点，一款《怪物猎人》作品的好坏自然不能用画面来定论，游戏是否好玩也不能在简单体验后就草率定夺。平心而论，《怪物猎人 ×》的画面特效已经达到了系列的最高水平。那么，当玩家全身心投入到这款游戏中后，究竟会获得怎样的体验呢，下面笔者就来说说自己的看法。

多元化狩猎

《怪物猎人 ×》与以往作品最大的不同在于对系统的革新上，如果说《怪物猎人 4》开始加入的“骑乘系统”与地形高低差使得游戏玩法更为多样化的话，那么在本作中加入的狩技与狩猎风格，就完全改变了大部分老猎人的狩猎习惯。在以前的《怪物猎人》中，玩家需要考虑的东西是比较单一的，大部分情况下，考虑好武器的选择与技能（装备与护石）的搭配就能安安心心地上战场面对怪物了。而在本作中，四种狩猎风格与数十种狩技的加入完全打破了这种局面。技能、狩技、狩猎风格是决定玩家狩猎体验的三个维度，把其中任意一个维度拿出来单独讨论，都能研究出很大一门学问。那么当这三个维度交织在一起后，所产生的巨大化学效应也就可想而知了。

这无疑是一件好事，事实上，部分老玩家已经开始厌倦以往一成不变的狩猎体验。到了本作，实用性与时髦度兼顾的狩技，以及玩法各有侧重的狩猎风格，让玩家在进行游戏前需要考虑的东西变多了，能够做出的选择也变多了，可以尝试的打法更是数倍于以往，狩猎体验自然也截然不同，并且能够长时间保持对狩猎的新鲜感。“《怪物猎人》系列”发展至今，早已有了一套成熟的系统体系，而本次的革新无疑是将系统体系进行了扩张，在未改变原有体系的基础上增加了系统的复杂度，形成了更为多元化的狩猎体系。不过值得一提的是，系统复杂度的提高也为游戏带来了新的平衡性问题，诸如空战风格下的斩击斧过于强势，斩击斧的狩技配合能够实现无限“剑鬼形态”的问题逐渐出现，虽然这对于玩家不算是坏事，但是风格、武器之间的强弱差异过于明显，显然是不利于游戏的后续发展的。

集之大成

除了系统体系的扩张，本作留给笔者的另一个印象便是游戏内容的丰富。但是纵观系列以往的作品，其实每一作的游戏内容都是十分充足的。但是对于笔者而言，本作的充实度带来恶满足感最为特别。究其原因，其实是“《怪物猎人 P》系列”中的大量内容回归所致，笔者认为，这也是本作标题中“×（CROSS）”的含义所在。老村庄、老地图、老怪物的回归，不仅让本作拿到了极高的情怀分，也让游戏的内容异常充实。当然，这并不意味着本作是一款纯粹的“情怀”游戏。本作一口气加入了四只各具特色的主题怪，并且为部分怪物设计了特殊种。此外，如果到了后期玩家觉得游戏难度不足以满足挑战欲了，本作中还准备了各种能力都被强化过的狩猛化怪物让玩家挑战。

当然，这些游戏内容都会给玩家带来对应的回报，特殊种专有的武器装备，以及需要完成特定任务才能解锁的高等级狩技，这些内容都需要随着玩家在游戏中一步步推进才会解锁，而在新系统的加持下，玩家“刷刷刷”的过程也比以前的作品有趣了不少，而打造出一套独特强力装备后所能获得的成就感也是难以言喻的。总之，玩家在游戏的过程中能够获得极大的充实感与满足感。如此一来，前作后期获得最强装备的惟一手段——枯燥乏味的公会任务，就真的显得相形见绌了。

一点遗憾

夸了这么多还是要来挑挑刺，不过说是挑刺，除了部分场景显得太过简陋以外，本作也没有什么真正算得上硬伤的地方。令人遗憾的地方还是有的，首先是取消了怪物亚种这一点，可能是制作思路的改变，也有可能是游戏容量的限制，还有可能是为之后的“G”级资料片留一手，本作中并没有任何一只亚种怪物登场。虽然取而代之的特殊种显得更有新意，但是系列老玩家还是会感到有些遗憾。另外，本作虽然一共收录了四个村子，但其实玩家对于另外三个老村子的利用率并不高，每个村子的设施也有所阉割，玩家更多的时候需要强制在各个村子间来回跑腿，实质性的用处却少之又少。因此，如果本作有资料片的话，笔者希望至少能够开放每个村子的集会所。

最后则是联机中存在的问题，事实上这也是3DS平台《怪物猎人》的老问题了，起码对于国内玩家而言，本作的联机体验依然不够理想，网联掉线是常有的事，而面对面的联机中偶尔也会出现延迟甚至是掉线的现象，这也算得上是本作的最大扣分点。

虽然有所遗憾，但是《怪物猎人 ×》无疑是一款优秀的作品，也是系列的一大转折点，既算得上是对迄今为止所有作品的一次总结，也为系列以后的发展开辟了新的方向。





Otome Dream



进入 12 月之后乙女游戏圈也正式进入了激战区，这个月的游戏以移植和重制为主，《暴风恋人》和《魔力家族》的移植受到不少的关注，《学园 K》也受到动画二期的影响而有不小的存在感，“《安洁莉可》系列”的最新作也将在本月发售，对于玩家来说这个月可谓是“痛并快乐着”的一段日子。年内的作品也陆续开始发售后续产品，明年的新作也有新的动静，新生的乙女游戏品牌却又不得不悄然退出战局，每个月的乙女游戏圈都是新闻不断。



Otome News

新乙女游戏品牌Quatuor停止活动



Quality Confidence 旗下新创立的乙女游戏品牌 Quatuor 在近日公开了首部新作《APRIL》之后突然宣布停止活动，原因是涉及到著作权以及个别制作人员的个人问题，日后会不会重启还不得而知。

《APRIL》讲述失忆少女 April（四月）与她的婚约者之间所发生的故事，目前已公开的参演声优有水岛大宙、近藤隆、小林裕介和鸟海浩辅。

《占有之红》角色曲公开

早在 5 月 28 日发售的《占有之红（Possession Magenta）》近日公开了角色曲的发售日。角色曲共有 3 张盘，两个角色一张。同时在 Animate 都有限定特典，赠送新绘制的 Q 版角色钥匙扣，在 Animate 一次性购买三张盘的话还能获得六个角色的声优对谈 CD。



第一弹的角色是音成奏（CV：前野智昭）和静间草太（CV：齐藤壮马），发售日 2016 年 2 月 10 日。第二弹的角色是橙山光介（CV：增田俊树）和青叶大河（CV：石川界人），发售日 2016 年 3 月 9 日。第三弹的角色是苏明杰（CV：小野友树）和桃井优一郎（CV：冈本信彦），发售日 2016 年 4 月 6 日。

《镜界的白雪》官网更新

之前在 Otomate Party 上公开的新作《镜界的白雪》目前已经公布了主要角色以及游戏本体的一些消息。本作将在 2016 年发售，平台 PSV（对应 PSV TV），售价为 6804 日元，下载版售价 6264 日元。

本作讲述喜欢石榴的主角赤啮未白在世界镜子展览会上遇到了 8 个男性，在当天晚上吃下了石榴之后陷入沉睡而进入到了“镜界”之中的故事。

主角赤啮未白没有声优，姓氏无法更换，名字能够更换。除此之前的 8 个主要角色分别是组岛坏音（CV：杉山纪彰）、心条无月（CV：杉田智和）、混堂优等（CV：岸尾大辅）、墨府刺君（CV：松冈祯丞）、欠屋左慈（CV：齐藤壮马）、善野世里（CV：竹本英史）、在间虚（CV：逢坂良太）、王崎真记（CV：森川智之）。



Otome New Games



游戏名	魔力家族 安可	原名	アルカナ・ファミリア ancora –La storia della Arcana Famiglia–
平台	PSV	开发商	HuneX
画师	さらちよみ	发售日	2015年12月23日

主演声优：福山润、代永翼、吉野裕行、杉田智和、游佐浩二、中村悠一、小杉十郎太、立木文彦、井上喜久子

本作是 2011 年在 PSP 平台上发售的“《魔力家族》系列”初代移植作，本作讲述了生活在地中海小岛上的阿尔卡纳家族围绕





着家族继承权所展开的故事，主角菲丽琪塔（フェリチ－タ）从小就和母亲以及路卡住在一起，在16岁的圣诞节正式回到了家族之中，而在三个月后的父亲生日宴会上，父亲突然宣布将会在2个月之后举行阿尔卡纳家族的决斗会，优胜者将会获得家族首领的宝座，并与菲丽琪塔结婚。突然被决定了命运的菲丽琪塔决定为了自己的自由而参战。

さらちよみ的画风是本作的一大特色，剧情的演出也并非只是单纯地直接在对话框上放角色立绘的传统形式，而是类似于漫画一般的分镜＋对话框的形式。确认角色好感度的Cocoaru项目里还能看到攻略角色的内心活动。在部分剧情里还会出现阿尔卡纳战斗模式，按照系统所提示的顺序按下QTE，成功与否会决定剧情走向。移植版将收录新的主题曲以及在官方博客里曾公开过的短篇故事“Tanti auguri Felicita”，同时对应触屏操作。









Otome Calendar

December

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
爱之猜谜 恋爱少女的最终答案	LOVE:QUIZ ～恋する乙女のファイナルアンサー～	PSV	Asgard	12月10日
学园K 美妙校园生活V	学园K –Wonderful School Days– V Edition	PSV	Idea Factory	12月17日
信任之人	BELIEVER！	PSV	D3 Publisher	12月17日
安洁莉可 新生	アンジェリ–ク ルトゥ–ル	PSP、PSV	Koei Tecmo	12月17日
月影之锁 错乱的疯狂	月影の锁 –错乱パラノイヤ–	PSV	Takuyo	12月23日
魔力家族 安可	アルカナ・ファミリア ancora –La storia della Arcana Famiglia–	PSV	Comfort	12月23日
暴风恋人V	STORM LOVER V	PSV	D3 Publisher	12月23日
行星之诗	ヴァルプルガの诗	PSP、PSV	Prototype	12月23日

Otome Recommend



【游戏名】失忆症V
【原名】AMNESIA V Edition
【平台】PSV
【开发商】Otomate
【发售日】2013年12月19日
【推荐指数】★★★★★

【内容介绍】:“《失忆症》系列”是诞生于PSP平台的Otomate旗下人气系列之一，2013年发售的PSV版《失忆症V》是系列初代作的移植版，是Otomate正式将市场重点转移向PSV平台的首批作品之一。

本作的剧情讲述失去记忆的少女为了取回记忆而努力的故事，少女的身边有一个只有她才看得到的精灵“奥利翁”，他陪伴着少女一起展开8月的找寻记忆之旅。少女在房间里醒来时，手机屏幕里显示着一个陌生的号码，这个号码属于她想不起音容的“恋人”，在怀疑和信任之间不断抉择的故事就这么展开了。

与大多数乙女游戏不同的是，本作的主角没有默认的名字，剧本坚持贯彻“失忆”的设定，所以名字必须要由玩家自己来设定。在本作里，主角超过九成的时间是不会说话的，也很少会有心理活动，主角的态度和周身所发生的事经由奥利翁的语言和表情来进行表现，所以本作的语音量十分充足。本作的剧本还有一个特点就是没有共通线，在382期里曾介绍过的《双子星》还有着一个序章来进行剧情的过度，本作在游戏开始不到半个小时之后就要求玩家选择进入角色线。在每个角色线里玩家与可攻略对象几乎都是恋人关系，这在乙女游戏里并不多见，但是并不表示这就皆大欢喜，在游戏里主角是处于失忆状态，如果被周围的人怀疑失忆的话就有可能会被送到医院，从而无法恢复记忆，与恋人进行的周旋才是最让人紧张的部分。不过并非所有的可攻略角色都是需要让主角遮遮掩掩，个别角色在角色线的开头不久就察觉到了主角失忆这件事，然而剧情的展开也不会变得十分轻松。PSV版除了追加触屏操作之外，部分CG还追加了碰触特定的区域就会出现特殊语音的功能（这个功能还有对应的奖杯），以及以可攻略角色为主视角的短篇故事。

这一作的剧本整体更贴近悬疑风格，除了寻回记忆之外还要担心选错选项时主角会不会突然就死了，部分演出还挺吓人，本作的奖杯里有个全结局收集，十几个Bad End都要经历过一次。本作还有个特色就是剧情切换时的过场CG十分有意思，既有搞笑的构图也有让人会心一笑的两人独处，算得上是紧张之余的暂时放松。











从《死或生 3》开始，每出一部正统《死或生》作品，就会推出一部《极限沙滩排球》。如今 5 代初版推出已经数年，KT 终于公布了新作消息。虽然此时窗外已经寒风凛冽，但看着这些身穿清凉泳装的美少女们，各位的心里是否也会暖和一些呢？另外本作两个版本的副标题名字不一样，PS4 版名为幸运女神，PSV 版名为美丽女神，这也正是系列最为暴露的两件泳装的称体。

死或生 极限沙滩排球3		Koei Tecmo	体育
多机种	DEAD OR ALIVE Xtreme 3		日版
	2016年2月25日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PSV实体版：8800日元，PS4/PSV数字版：7619日元		

文 纱迦　美编 心の永恒



15选9

到《死或生 5 最终决战》为止，系列可使用的正常女性角色已经达到了 15 人，不过这 15 人并不会全部加入《死或生 极限沙滩排球 3》，官方只会从中选出 9 人参战。这 9 人的选择标准是通过 PSN 上每位角色的付费主题下载量来判断，通过这个天才般的创意（官方称为第 1 回 DOAX3 总选举），最终入选的 9 名选手分别是：

第1名	玛莉・萝丝（17.6%）
第2名	穗香（14.9%）
第3名	霞（12.0%）
第4名	绫音（8.2%）
第5名	心（8.0%）
第6名	女天狗（7.6%）
第7名	瞳（5.9%）
第8名	红叶（5.1%）
第9名	艾莲娜（4.9%）

注：括号里的数字是得票率。

不难看出，落选的角色除了中国的雷芳，其他人都是欧美妹子。单从入选的 9 人的国籍来看，似乎还算得上是东西合璧。不过所谓的瑞典人玛莉和德国人瞳，其实也是生就一副东方面孔，可谓倾向性明显。目前官方宣布，本作将不会推出欧美版，不过个人感觉这显然是烟雾弹。

顺带一提，系列生父——板垣伴信最近也对本作的选角过于东方化和不推出欧美版大加鞭挞。

迷你游戏小盘点

本系列的游戏性一直备受争议(虽说肯出手的玩家也不在意)。游戏没有故事模式,流程总结起来就是玩迷你游戏赚钱,然后用赚来的钱送礼。下面就让我们来看看目前已经公布的迷你游戏。

沙滩排球:作为游戏象征的迷你游戏,采用2对2的形式,玩法简单,不需要任何知识即可上手。代价就是玩起来会比较单调,目前看来本作也没有什么改进。

跳板子:在游泳池上浮着很多泡沫板,你需要操作姑娘横跨池子。这对玩家的按键时机和力度都是考验。这次板子上的标志与时俱进地改成了PS主机的□△ × ○。

水上拔河:两位妹子各自站在泡沫板上用绳子拔河,这实际上是个剪刀石头布的游戏,有时突然松手反而有奇效。

臀部相扑:两位妹子站在一块泡沫板上,用臀部攻击对手,先掉下去的一方判负。

和前作相比,本作的迷你游戏数量明显不足,当然官方也表示还没公布完。赌场系统本作已确认会保留,只是目前还未公开。





购物和送礼

利用迷你游戏赚来的钱,可以去商店中购买各种物品,其中最主要的就是服饰。而将这些物品送给其他女孩,就可以提高友好度,这也是游戏的主要目的。游戏中收录了数量繁多的服饰,可以让玩家为女孩进行精心打扮。而比较坑爹的是每位女孩最高级的泳装都不能靠自己买,而是要由其他人买了之后送给她。但送出的礼对方并不一定会接受,口中说谢谢之后转手就扔进垃圾桶的情况也很多,所以你应该知道前作全成就要上千小时是为什么了吧?而这些设定统统已经被官方确认会保留下来,所以各位要做好把钱往水里扔的准备喽!

至于友好度高了能干什么,官方没有说明。前作中友好度的妹子会当着玩家的面试穿你送来的泳装,但不要想歪了,妹子是会用魔法少女变身的方式来穿,并不会让你进X衣库的试衣间。这个被称为小魔女变身的系统应该也会保留下来。





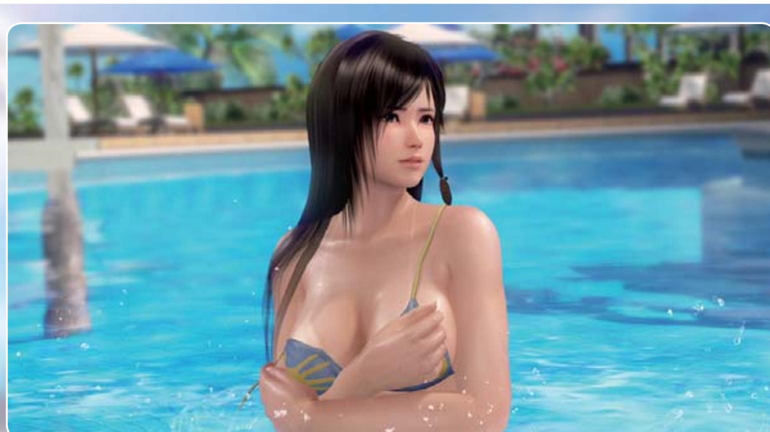


柔肤引擎升级版

从5代开始引入的柔肤引擎,在本作中将会更加强化!它不仅可以让妹子的肌肤更加诱人,而且会让胸部和臀部的抖动更加逼真。官方特意列出了3大特征,让玩家着重欣赏!

日晒痕:长期穿着一件泳装,无法被太阳晒到的肌肤颜色就会相对更浅,在换上面积小的泳装后十分明显。这是前两作就有的系统,本作的表现力会更加强化。





泳装脱落:本作的新增设定,妹子们在进行剧烈运动时,有可能发生泳装突然脱落的福利。当然请失望,本作绝对不会是Z级分类。

湿身:5代引入的水效果给各位玩家留下了深刻印象。而在本作中自然要大幅强化这一效果。

至于《死或生 极限沙滩排球2》里出现过的海带头现象,各位可以放心,本作绝对不会出现。

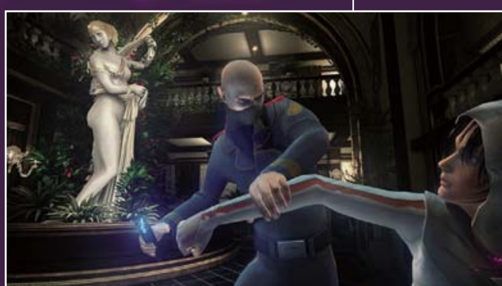


共和国	GungHo	动作
PS4 Republique		美版
2016年初	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

在移动平台上大受好评的动作潜行游戏《共和国》即将在2016年初登上PS4，这款以3A级大作标准制作的作品终于可以在家用机平台上展现自身独特的魅力了。相信很多玩家或多或少都曾听过它的名字，如果由于平台的关系你还未曾体验过的话，那么这便是一个好机会。

绝望中的“希望”

本作是一款带有惊悚元素的动作潜行游戏，开发灵感来源于英国作家乔治·奥威尔于20世纪40年代末所著的《1984》。



被囚禁于极权主义国家中的年轻女子Hope，用偷来的手机向玩家打来一通绝望的求救电话，乞求玩家帮助她逃离这片暗无天日的“地狱”，重获自由。而玩家将会入侵监视系统，并借助于电子设备与Hope进行交流，解开各种机关、并躲过敌人的追捕，为其指引一条逃生之路。虽说游戏的操作并不复杂，不过谜题的设置相当巧妙，而那种深陷“绝望”的氛围，将贯穿整个故事的始末。





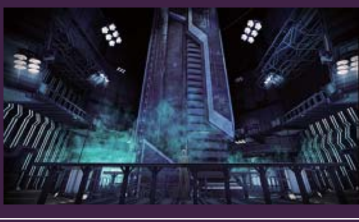


回归核心平台 全五章一并收录！

《共和国》于2013年在iOS平台推出第一个章节，之后陆续登陆Android、Steam等多个平台。虽说最早是面向移动平台的游戏企划，不过在本作在开发初期就以打造出3A级大作为目标，因此登陆PS4平台更像是一次“回归”。

PS4版的《共和国》不再分章节贩卖，而是涵盖了全部五个章节的内容，玩家可以一口气体验到完整的剧情。另外，主机版的游戏画面并非仅仅只是提升分辨率这么简单，人物和场景的建模都经过重新制作和调整，从官方的对比画面中不难看出，无论是角色的表情、服装的材质等细节方面，还是整体的光影变化和场景的真实表现上，都有着巨大的提升。另外操作上也会针对PS4手柄的特点重新设计，看来即便是已经玩过移动版的玩家，在主机版中也依然能得到耳目一新的游戏体验。









明星开发阵容，以3A级大作为目标！

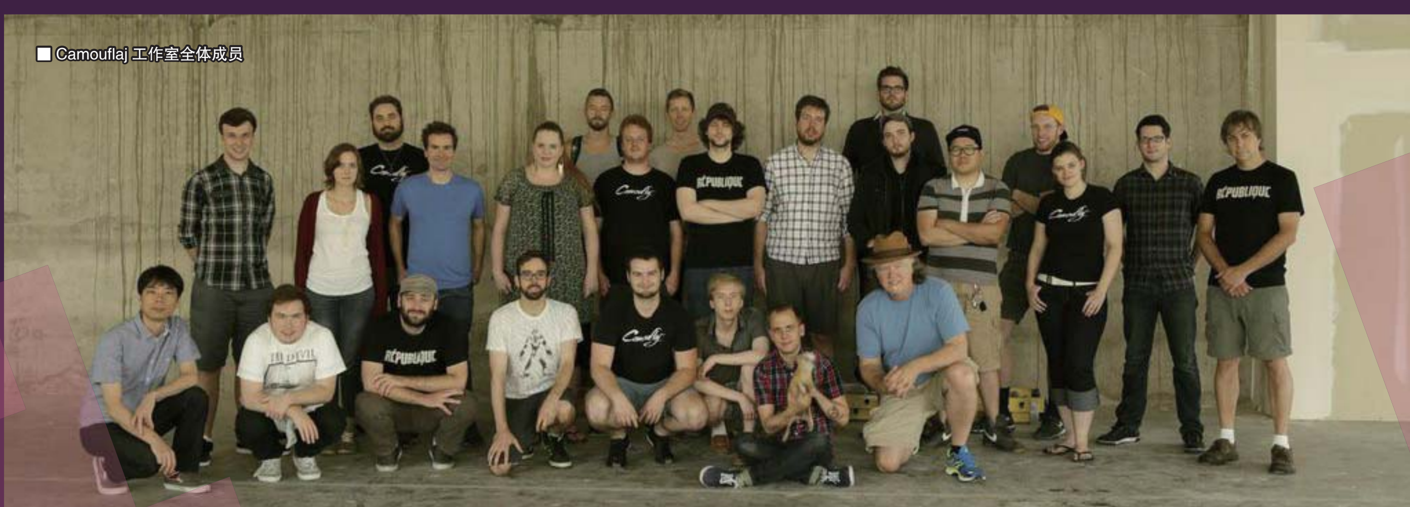
《共和国》的开发商，也就是Camouflaj工作室由Ryan Payton一手创办，并汇聚了不少来自于《潜龙谍影》、《上古卷抽》等知名游戏系列的业界高手。

Ryan是一位不折不扣的主机游戏业老兵，他曾是小岛秀夫工作室的一员，并担任了《潜龙谍影4》的助理制作人一职。在2008年时离开日本，之后以《光环4》创意总监的身分加入微软，参与到“《光环》系列”的开发中，同时他也是新三部曲的编剧。2011年Ryan从微软离职，开始了自己的创业之路，《共和国》便是其单飞后的第一款作品。

由于正值移动游戏热潮兴起，Ryan自然而然地将目光聚集到了这个拥有庞大玩家群体的新兴平台上，不过多年的从业经验让他从心底里不愿意因为平台的变更而降低自己的标准。“我们希望能够在移动设备上实现主机级别的游戏体验。”Ryan在游戏开发前便向外界这么强调。事实上他也确实贯彻了这一理念，《共和国》采用了与主机平台大作相同的开发流程——比如为了更好的演出效果，以面部捕捉技术来体现角色的面部和表情特写，剧情部分不仅是全程语音，还请来了“《潜龙谍影》系列”的声优David Hayter以及《质量效应2》的声优Jennifer Hale献声。另外，为了让玩家能够更真切的体验到恐怖窒息的氛围，开发团队甚至将原本预渲染的背景全部以3D建模的方式重新制作，力求让环境显得更为逼真。



■Ryan Payton


■Camouflaj工作室全体成员



彩虹六号 围攻行动	Ubisoft	主视角射击
多机种 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege		中文版
2015年12月1日	本地1人，在线10人	对应年龄：18岁以上
售价为XOne/PS4版：539.50港币		

《彩虹六号 围攻行动》是一款风格非常独特的主视角射击游戏，与市面上大多数强调正面对抗的同类游戏不同的是，本作基本杜绝了单兵孤胆英雄式的玩法，更多地是强调战术与合作，由于游戏的玩法无非就是进攻与防守，因此说白了就是蹲点与反蹲点的博弈，如何做到“战术性蹲坑”可以说是游戏的一大乐趣。虽然游戏形式比较新颖，但是游戏几乎没有单机模式，在多人网战时往往和队友缺乏交流，而且游戏节奏有些缓慢，可玩的模式也不多，游戏时间一长容易感到乏味也是本作的不足之处。

●本文基于简体中文版撰写。

文 伽蓝 美编 NINA

操作列表

Xbox One	PS4	作用
LB键	L1键	使用战术道具
RB键	R1键	发动角色技能
LT键	L2键	举枪
RT键	R2键	射击
A键	×键	动作键
B键	○键	切换站立/蹲姿，长按为匍匐
X键	□键	换弹/安装道具（长按）
Y键	△键	切换武器
十字键↑	十字键↑	切换武器开火模式
十字键←	十字键←	标记地点
十字键→	十字键→	放出侦测遥控车
十字键↓	十字键↓	切换人物/遥控车
左摇杆	左摇杆	移动，按下摇杆为快速奔跑
右摇杆	右摇杆	调整视角
LS	L3	瞄准状态下左倾斜
RS	R3	瞄准状态下右倾斜
VIEW键	触控板	分数板
MENU键	OPTIONS键	系统菜单

游戏模式

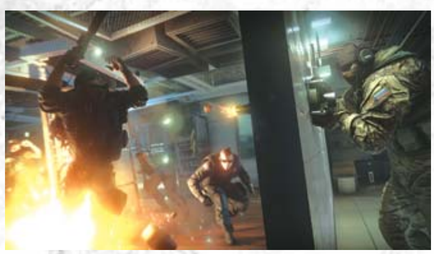
情境训练

情境训练相当于游戏多人模式部分的教学模式，也是游戏中少数可以称作单人模式的部分，在情境训练中预设了10个关卡，在这些关卡中基本模拟了多人模式中可能会出现的实际情况，并提供了相应的解决手段教学，只要玩家掌握了这些技巧，那么基本就可以投入到多人模式中去了，如果玩家实在不想进行情境训练，那么在完成第一关后回到游戏菜单，可以直接投身多人模式中去。

另外，情境训练的每一关都预设了3个目标，通过完成这些目标可以获得相应的声望奖励，这也是游戏前期获得声望最快的手段，由于情境训练的关卡设定都是固定的，就算第一次未能挑战成功，只要记住敌人的配置以及位置对攻关方法进行改良，要将这些挑战全部完成也并非难事。

多人游戏

多人游戏采用随机匹配的机制，虽然玩家可以自定偏好的模式以及地图进行搜索，但这样搜索会相当慢，因此还是建议玩家直接进行匹配，



而当玩家达到20级时，还能进行排位赛，随着段位的提升，对手的水平也会越来越高。多人游戏一共有以下3个模式。

肃清威胁

肃清威胁是一个类似于抢点的模式，在地图上会放置有一个毒气罐，进攻方的目标就是进入毒气罐所在的区域，在该区域没有任何防守方成员的情况下连续占据 10 秒攻下该区域，或是将防守方全灭。但是，只要有任何防守方成员进入毒气罐所在的区域，那么进攻方的攻占进程就会被打断，并进入僵持的状态，期间双方都能收到区域内有敌人的提示，最终狭路相逢勇者胜。

炸弹

两个炸弹会被放置到两个邻近的位置，作为攻击者，你和你的队伍必须尝试利用某名队员身上携带的拆弹器解除这两个炸弹（拆弹器会因携带者死亡而掉落），一旦拆弹器在炸弹所在区域内被放置后，在 45 秒后就能成功解除这个炸弹，进攻方在成功拆除两个炸弹或是将防守方全灭后则胜利。作为防守方时，玩家必须阻止进攻方放置拆弹器，或是将已经激活的拆弹器移除，中断拆弹的进程，在指定时间内成功守住两个炸弹或是将进攻方全灭时防守方胜利。

人质

在人质玩法中，防守方的任务很简单，就是在限定时间内保卫人质不让进攻方带走，或是将前来抢夺人质的敌人全部杀死。而对于进攻方而言，不仅需要找到人质的所在位置，而且还要将人质带到室外的撤离点才算作胜利，因此相对而言这个玩法下进攻方的难度要显得稍高一些。需要注意的是，对于双方而言，人质的安全都是第一位的，因为一旦人质死亡，给予人质致命一击的一方将会立即视作失败，因此特别是进攻方，在攻占人质所在房间时，切忌使用大杀伤力的爆炸物。

猎杀恐怖分子

这是一个提供单人或团体 PVE 的模式，玩家可以在单机或组队的情况下挑战高难度的 AI，完成指定的任务目标。玩家从低到高可以选择普通、困难以及拟真三个难度，在普通难度下任务并没有时间的限制，但困难和拟真难度下除了更高的伤害、更多的敌人外，时间限制也将会成为玩家完成任务的一大阻力。

解锁特勤干员

特勤干员是游戏中的角色，玩家可以花费从任意模式中赚取的声望点数来从世界五大特种部队中解锁这些角色，可以说游戏中每一局对战的差异，基本上是由双方选择角色的不同而形成的。特勤干员分为进攻角色与防守角色，每一个势力都各有两个，在对战时一个队伍不能出现重复的角色，这就意味着玩家最好优先解锁几名，以免角色被别人选择后出现无人可选的情况。每一个势力角色的解锁价格都会随着该势力已解锁角色的个数递增，因此早期的解锁方向还是以每个势力都解锁一到两个为宜。

每一名角色可选的装备都是固定的，而他们的能力、护甲、移动速度等各有不用，这就造就了不同角色的不同游戏风格，但是通过实际游戏可以发现并不存在最强的角色，只有最适应行动的角色，因此玩家可以根据自己的经验选择最适合当前地图的人物。



枪械改造

虽然每名角色可选的装备并不多，但是可以对这些装备通过声望点进行强化，比如加装消声器、光学瞄准具等，强化武器的性能。另外，育碧还“精心”准备了大量的枪械涂装，有兴趣的玩家不妨花点“小钱”打造属于自己风格的武器。



综合对战心得

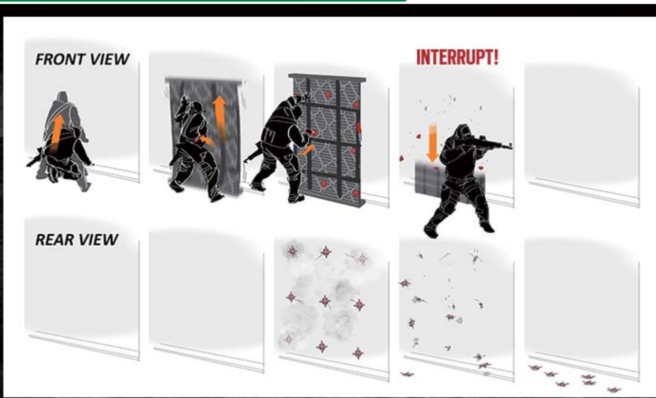
进攻侦查

在对战正式开始前，进攻方会默认操作侦查遥控车，这些遥控车可以通过门缝直接进入室内，而且按下 ×/A 键可以进行跳跃，进攻玩家这时需要做的就是利用这些遥控车穿梭于据点内，期间可以看到对手会在哪些位置布防，在遥控车来到炸弹、人质等目标点的所在位置时，这些目标点的具体位置会自动标记在全队队员的屏幕上，这样在进攻时就能有明确的进攻目标了。如果在这段时间没有找到的话，那么就只能在正式阶段冒着巨大风险一步一步摸索了。另外，在这个阶段中，利用遥控车还可以长按△/Y 键标记视野范围内的敌人，但这个标记只能持续很短的一段时间，所以还是专心寻找目标吧。

布防

在开始前的布防阶段，防守方首先要做的就是加固目标位置附近的脆弱墙体，这样不仅可以在面对敌人的火力压制时更加安全，而且可以让诸如 Fuze 一类角色的穿墙技能失效，让我方的定位蹲点更加安全。在一些过道位置增加木板门也相当重要，这样会迫使进攻方在进入指定位置时必须破门，增加对手进攻的难度，可以说他们途经的木板门越多，进攻的成功率也越小，但注意不要被己方放置的木板门困住，如果出现这种情况请及时拆除。

另外，在大多数时候，双方争夺目标都不会在房屋的顶层，这时玩家就需要更加注意来自天花板的威胁，一旦敌人炸开天花板再冷不防投掷下一颗闪光手雷的话，对于整个队伍都是致命的。虽然防守方说白了就是战术性蹲坑，但是这种蹲并不是绝对安全

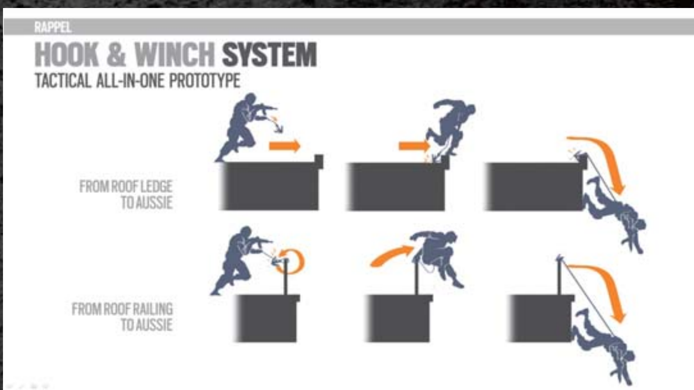


▶加固墙体后可以有效降低来自某个方向的威胁。

的，因为进攻方的强攻手段实在太多，因此防守方只能利用手上有限的资源加固可能出现威胁的地点。值得一提的是，这个阶段中面对对手的遥控车，使用SAS的角色Mute可以放置干扰器，使得对手的遥控车在靠近时失灵，从而更好地隐蔽争夺目标的位置。

活用绳降

除了一根筋的地面正面突破外，作为进攻方必须要善用绳降，一般来说在靠近建筑物外围时，都会出现长按×/A键的提示，这时可以往房檐抛投钩索，这样就可以自上而下或是自下而上地从窗户进行多方突破。但需要注意的是，如果防御方出现Kapkan这名能够在窗户设置陷阱的角色，那么就要加倍小心了。另外在正式突入之前，最好先投掷如闪光弹一类的战术道具，不然即便进入窗户，等待你的可能是敌人的枪口。



射击模式&射击姿势

在游戏中玩家可以随时按下十字键↑来调整枪械的连发/单发模式，这对于枪械后坐力普遍较大的本作来说十分重要，毕竟命中敌人比乱枪威吓要重要得多。另外，在瞄准时按下L3/LS键和R3/RS键可以进行左倾斜或是右倾斜，这常常利用于在掩体后观察前方动态时，是一种战术性的瞄准方式。

死后仍有余辉

就算在对战中死亡，防守方玩家仍然可以使用监控摄像头来寻找敌人的位置，在摄像头中发现敌人的位置后，可以通过长按△/Y键标记视野范围内的敌人，这样敌人的位置会在一段时间内高亮在友军的屏幕上，使他们更好地应付来袭的敌人。但同时进攻方可以通过破坏摄像头的方式阻止这种侦测行动。



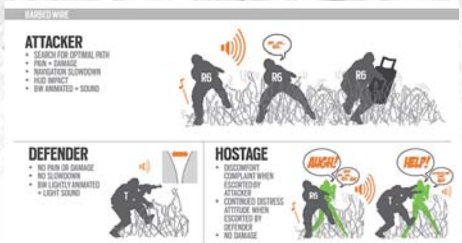
脚踝终结者



对于防守方而言，遍布于场景中而且最不牢固的木板门其实是很好用的防御手段，因为进攻方在强行突破时，往往会在门另一侧时就贸然靠近大门，建议防守方不妨趴在门另一侧观察，在看见门缝下的脚踝时就不要犹豫进行射击吧！而进攻方破解这种防御的方式也很简单，先用遥控车视察一下就可以了。

关于倒刺铁丝网

倒刺铁丝网是一种最基本的防御手段，在放置后，对战的双方在踩到铁丝网后的表现会完全不同，对于防守方而言，踩到铁丝网只会发出轻微的响声，而且不会造成任何伤害。对于进攻方而言，踩到铁丝网后不仅会受到伤害，而且移动速度会大大下降，还会发出巨大的噪音引起防守方的注意。还有一个特例就是人质，如果进攻方在带人质撤离时踩到铁丝网的话，虽然不会造成伤害，但他们会发出叫声吸引防守方。



关于倒地

游戏中击杀的概念比较特殊，在受到对手的攻击而体力耗尽后，会进入一个倒地的状态，这个状态下受到任意的攻击或是流血时间耗尽都会彻底死亡，但倒地玩家可以通过长按□/X键的方式来捂着伤口减缓死亡的时间。但是，即使发现了有倒地的队友，也需要想清楚是否应该救援，因为对手可以故意留下生还者引诱其他人现身，在单排缺乏交流的情况下很容易落入对手的圈套中。



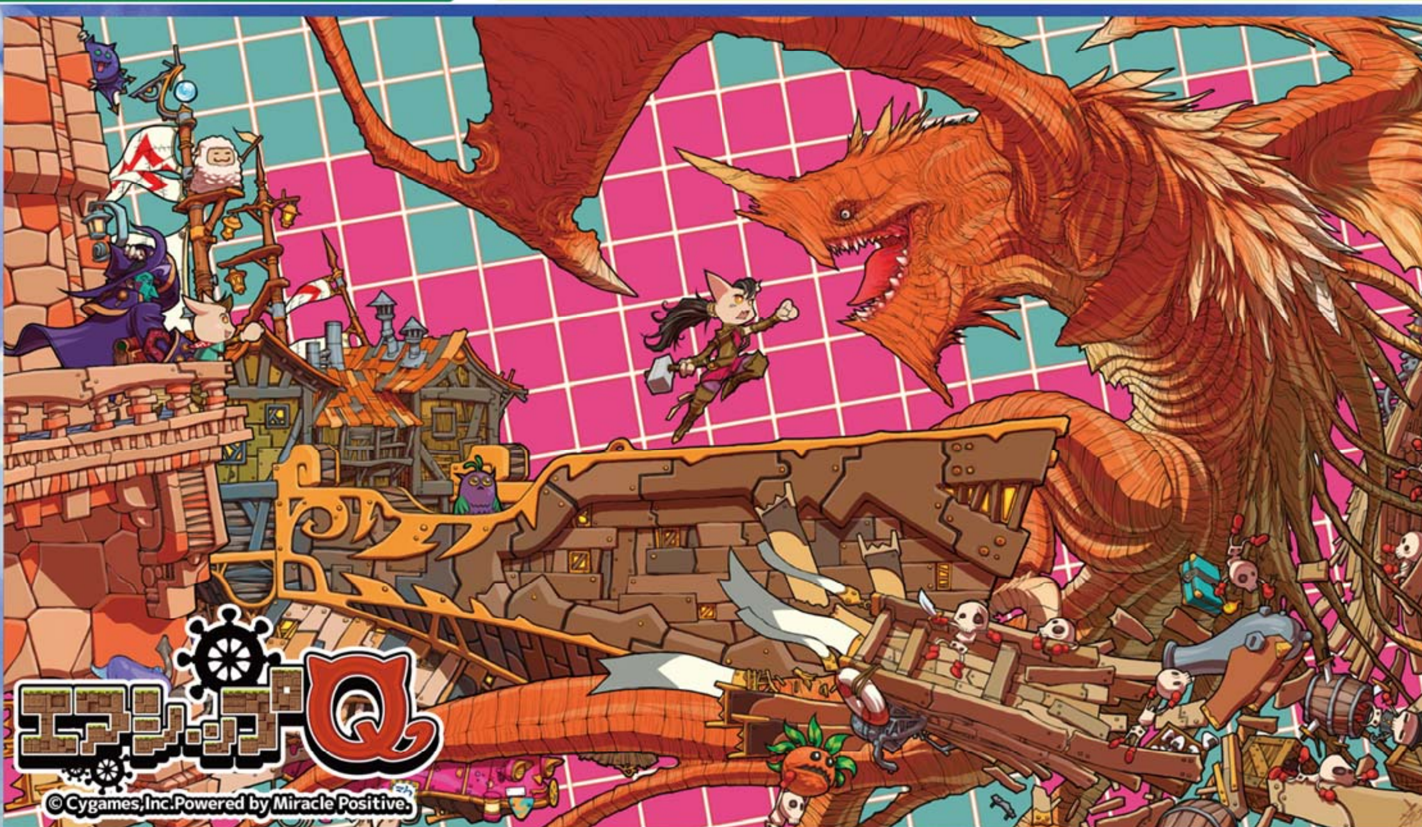
奖杯/成就列表

《彩虹六号 围攻行动》的奖杯/成就总体来说不算难，本作的奖杯/成就基本都基于网战设计，没有特别考验人操作的部分，但是由于有不少指定关卡完成指定目标以及累计型奖杯/成就的存在，加上游戏的搜索战局的耗时也较长，因此仍然需要花费大量的时间。如果有固定的好友配合一同为白金/全成就努力的话，难度会有不小的下降。





名称	杯种/点数	解锁条件
Siege高手	白金/–	取得其他所有奖杯
积极占领	铜/5G	解锁一名攻击型特勤干员
掩护后方	铜/5G	解锁一名防守型特勤干员
就爱这一队	铜/10G	解锁任意反恐队伍的所有特勤干员
全员到齐	银/50G	解锁所有特勤干员
行行皆通	金/50G	在休闲/排名多人游戏或猎杀恐怖分子中使用过每一名特勤干员
封顶	金/75G	达到50级
设计大师	铜/10G	自定义一把武器
收藏专家	铜/10G	收集并存到5000点声望点数
花钱如流水	银/50G	解锁50个武器附件
时装周	银/20G	在30把武器上使用涂装
天降死神	铜/15G	在休闲/排名多人游戏或猎杀恐怖分子中在“芝加哥豪宅”爆破一处地板或天花
借过！	铜/15G	在休闲/排名多人游戏或猎杀恐怖分子中在“领事馆”用绳降破窗而入
固若金汤	铜/15G	在休闲/排名多人游戏或猎杀恐怖分子中在“银行”强化2个可破坏墙面
空军一号	铜/15G	在休闲/排名多人游戏或猎杀恐怖分子中在“总统专机”成功防守会议室
不敢造次	银/20G	在休闲/排名多人游戏中在“赫里福基地”赢得团队死斗–肃清威胁的胜利
阴盛阳衰	银/20G	在休闲/排名多人游戏中在“俱乐部会所”赢得团队死斗–肃清威胁的胜利
恐怖猎杀	银/50G	完成20场猎杀恐怖分子任务
开脑手术	银/20G	在猎杀恐怖分子任务中爆头150次
打了就跑	银/20G	在2分钟内完成一场猎杀恐怖分子任务
高手	银/50G	在拟真难度下完成一场猎杀恐怖分子任务
不省人事	铜/10G	在休闲/排名多人游戏中杀死10名被闪光弹眩晕的敌人
眼盲心更盲	铜/20G	在休闲/排名多人游戏中摧毁5架遥控车
肉身之墙	铜/20G	在休闲/排名多人游戏中用爆破炸药杀死一名敌人
好耶！	铜/10G	在休闲/排名多人游戏中用Thermite的炸药摧毁已加固的墙面
闲人勿入	铜/15G	在休闲/排名多人游戏中杀死陷入倒刺的进攻方
打错电话了	铜/10G	在休闲/排名多人游戏中用遥控炸药杀死10名敌人
木工	铜/20G	在在休闲/排名多人游戏中作为防守方装设5个封阻物
基础近距离作战	铜/15G	完成“基础近距离”情境训练
郊区撤离	铜/15G	完成“郊区撤离”情境训练
价值颇高的目标	铜/15G	完成“价值颇高的目标”情境训练
密闭空间的攻击	铜/15G	完成“密闭空间的攻击”情境训练
不容犯错	铜/15G	完成“不容犯错”情境训练
保护任务目标	铜/15G	完成“保护任务目标”情境训练
消灭恐怖组织	铜/15G	完成“消灭恐怖组织”情境训练
敌情不明	铜/20G	完成“敌情不明”情境训练
即时防御	铜/25G	完成“即时防御”情境训练
重重防御	铜/25G	完成“重重防御”情境训练
完美主义者	银/50G	完成情境训练中的所有挑战
高手中的高手	银/25G	在任意情境训练中完成3个挑战
第5条款	银/50G	完成“第5条款”任务
有够快！	铜/10G	在休闲/排名多人游戏的团队死斗–肃清威胁中，在回合开始的前20秒就找到目标所在
目标为重	铜/10G	在休闲/排名多人游戏中获胜50场
榜上有名	铜/10G	在排名多人游戏中获得排名
恐怖猎人	铜/5G	在猎杀恐怖分子中累计杀死2500名恐怖分子
稳如泰山	铜/10G	在猎杀恐怖分子中完成防守模式100次
出乎意料	铜/10G	在猎杀恐怖分子中以子弹贯穿的方式杀死200名恐怖分子
万众一心	铜/5G	在排名多人游戏中获取胜利且没有输掉任一回合
手足情深	铜/10G	在休闲/排名多人游戏中救起倒地的队友10次



系统

在今年东京游戏展的索尼展前发布会上《空之舟Q》曾被作为独立游戏环节的一个重点来介绍，本作是属于开放世界型的动作角色扮演游戏，玩家需要操作主角在空中的各岛屿探险，调查石像来升级。游戏里不仅有昼夜设定，还会有晴天雨天，天气的变化还会影响到场景的变化。本作的中文版将会在2016年初发售。除此之外本作日后还将计划推出PS4版，同样对应多人游玩。

●本文对应游戏版本：1.000
●通关时间：25小时左右

文 秋沙雨　美编 心の永恒

空之舟Q	Cygames	动作角色扮演
PSV	Airship Q	日文版
	2015年11月19日 售价为：2000日元	本地1人，本地局域网2～4人　对应年龄：全年龄

操作

按键	功能
○	攻击/使用选取中的道具/确定
×	跳跃/取消
□	解除场景里的道具 / 切换模式
△	打开道具页面/切换菜单
L	切换装备
R	切换装备
START	打开菜单
左摇杆	移动/跳跃/抓住/下降
右摇杆	操作飞天船
方向键↑和↓	画面的扩大和缩小

主菜单



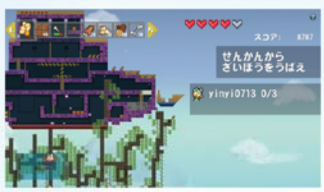
名称	功能
ストーリーモード	剧情模式
クエストモード	任务模式
プロダクトモード	输入特典码

◆任务模式介绍

任务模式需要玩家按照系统要求达成条件，完成到一定程度之后可以获得任务模式独有的**ポスト**类道具。

该模式支持多人游戏。

せんかんドレスデン：按照系统要求收集3颗蓝宝石。



レッドドラゴンとうばつ：强化飞天船打倒红龙。



ブリトおおしま：按照系统要求收集3颗钻石。



パルアれっとう：设法爬到塔的顶端调查石像。



探险的关键

◆任务模式介绍



直接用拳头攻击或者借用外物（武器或者飞天船）来攻击场景里的土块或敌人就能够获得对应的素材或道具。

平时在岛屿里进行探险时，让主角面对着目标然后按下○键使用普通攻击或者武器攻击，如果目标是一般的场景模块，那么在被攻击之后就会拿到对应的模块，如果目标是动物或者敌人的话，需要战斗之后才能拿到掉落的素材。分离出来的素材和道具如果放在原地不管的话，经过几秒时间又会重新变成模块。

在面对着蜡烛或者梯子等场景物品的时候，直接使用攻击是无法让物品掉落的，需要正对着场景物品长按□键，让场景物品恢复到普通物品的状态后才能上前捡取。利用这个方法可以在平时手边没有素材时就地捡取道具，或者在遇到敌船时上去搜刮敌人的兵器。

除了直接攻击模块或敌人来获得素材和道具之外，利用飞天船直接去撞击部分模块也能拿到素材的道具，同时使用飞天船的装备（例如大炮）来攻击模块也能够掉落素材或道具。



在进行野外探索的时候会遇到一些宝箱，宝箱里能够获得钥匙这类稀有的道具。

◆战斗

本作虽是一款动作角色扮演游戏，不过战斗的操作十分简单。在平时的探险中能够使用拳头或者合成出来的武器来进行战斗，除了蝙蝠之外，场景里出现的动物或魔物都有着HP槽，将HP槽清零之后就算是打倒敌人，敌人被打倒之后会掉落对应的素材。

战斗时的近距离攻击判定仅限于角色的正前方，如果敌人和玩家的角色在同一个格子里的话，就算进行攻击也是无法对敌人造成伤害，但是敌人能够反过来对玩家造成伤害。合成出弓箭之后就能够使用弓箭来进行远距离攻击。部分特殊的地形（例如岩浆）能对敌我双方造成伤害。

除了让玩家操作的角色来进行战斗之外，利用飞天船的装备（例如大炮）也能够对敌人造成伤害。



◆道具的设置

在获得了模块道具或者通过クラフト来合成出新的道具之后将其装备到道具栏上，利用L/R键切换道具之后按下○键就能使用或者设置道具。设置道具时需要看清楚模块的放置位置，通常情况下道具的默认位置为角色面向的正前方，而梯子、蜡烛等应用型的道具默认为角色所在的位置。

在设置地面类的模块时要注意几个问题。如果是用来搭路的话，那么要注意别让叠加在一起的模块超过两个，因为超过两个的话就会变成玩家所操作角色够不到的高度。直接在半空中设置模块的话，模块过几秒之后就会恢复成素材形态，一般的应用型道具也是一样。由于气候或者场景机关里的原因也会引起地面类模块的变化，例如一般的土块在被淋了水之后就会长出蔓藤，蔓藤无法收割，但是可以用来攀爬。

◆道具栏

查看当前持有的道具，最上面的一栏是目前所装备的道具，利用L键和R键可以切换至下一格格子，然后将光标移动到想要装备的道具上按下○键就可成功装备道具。道具单个数量上限为40个，武器类、钥匙等道具不会进行同种叠加。



クラフト：用简单的说法来概括的话，这一部分属于道具合成。玩家在各岛屿进行探索的时候，系统会要求玩家去寻找石像，找到石像并调查它的话就能够升级玩家的合成等级，同时还会解锁新的合成菜单。

ポスト：在任务模式里获得的道具。

◆飞天船

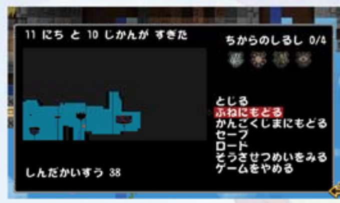
在序盘结束之后玩家就会拿到本作的交通工具“飞天船”。在本作里，探险的舞台是浮在空中的各岛屿，想要抵达岛屿的话就只能通过飞天船来进行移动。

玩家能够使用手里的模块或道具来对飞天船进行强化，例如把船体从一般的围栏换成石头模块来增强防御力，又或者给飞天船两边装备好大炮，并设置好开关之后，飞天船就会变成一个自动炮台。



利用飞天船撞击一些模块（例如树木或者蔓藤）的话就会直接破坏模块，拿到模块之中的素材。需要注意的是在路过水多的地方时，如果船内的水积攒得太多的话就会无法移动。

◆系统菜单



在平时探险时按下START键就能交出系统菜单。本作在探险期间随时可以存档，利用“ふねにもどる”的功能还可以瞬间返回飞天船，并且让角色的体力回满。

项目	作用
とじる	关闭菜单
ふねにもどる	回到飞天船上
～にもどる	回到～（上一个记录点）
セーブ	存档
ロード	读档
そうさせつめいをみる	观看操作说明
ゲームをやめる	中止游戏返回主菜单

奖杯

类型	名称	奖杯说明
铜杯	逃离监狱	游戏序盘乘上飞天船离开后获得
铜杯	红龙	打倒红龙
铜杯	绿龙	打倒绿龙
铜杯	蓝龙	打倒蓝龙
铜杯	魔女	打倒魔女
铜杯	拉普达	打倒拉普达
银杯	翼之印	获得翼之印
银杯	大树之印	获得大树之印
银杯	瞳之印	获得瞳之印
银杯	太阳之印	获得太阳之印
金杯	蓝水晶	收集100颗蓝宝石



索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	Koei Tecmo	角色扮演
多机种	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	日版
	2015年11月19日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS3/PS4：6800日元、PSV：5800日元	

ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～

384 期 UCG 为大家带来了《索菲的工作室》的详尽攻略，本期继续为大家深入研究各种道具的制作以及通关之后的隐藏要素，毕竟“《工作室》系列”的乐趣历来在于开发各种道具，因此可以说通关之前和通关之后，游戏展现出来的内容都是不一样的。不过从现在开始难免要做一些重复劳动的事情（比如刷钱刷素材），或许，这篇文章研究的内容，正是游戏中所谓的“根绝的炼金术”吧。当然因为时间（和运气）关系，后文所推荐的武器和防具以及配置的特性不一定是最好的，仅仅起到一个抛砖引玉的作用。有兴趣的玩家不妨深入挖掘本作炼金术的更多可能性。

炼金术研究

先说说本作后期的一些情况，本作的数值跟“艾兰德”三部曲差不多，BOSS 的 HP 都是在千位数，最强隐藏 BOSS 的 HP 是 9000，所以本作想一个核弹炸几十万伤害显然不太可能，毕竟连 BOSS 的血量都不是一个量级的。一般来说如果能有 2000+ 甚至 3000 以上的伤害就很理想了。（明明“艾兰德”和本作的世界观都算得上炼金术的“全盛时期”，科技怎么还比不上“黄昏”时代呢）。



另外，本作最强的可能不是什么超高能的核弹，而是角色们的平砍……就笔者目前测试下来的结果，像“原初の种火”和“终末の种火”这些最后一页的上位道具配上一些较为强力的特性之后，炸出来伤害可能还不如用强力的装备，并且触发多段伤害的普通攻击。而且更甚的是，在打隐藏最强 BOSS 魔王面前用道具是要付出很大代价的，因此本作中道具的地位变得非常尴尬。

当然，这里并不是要贬低道具的作用，毕竟可能是我还没刷出好的特性，或者没有发现更好的调合方法罢了，而且魔王也算是一个特例。后文依然会为大家推荐一些实用的道具和特性配搭方法。希望能给大家作为参考。

关于品质





品质向来是影响道具性能的隐性因素，绝大多数情况下，调合东西我们要优先考虑的是特性，如果是消耗品和饰品的话还要考虑效果，品质只是次要的。

在本作中，所有道具的品质上限是 999。武器和防具，还有部分饰品提升的参数会受品质的影响。同一件防具，品质 999 所提升的参数是品质 50 的 2.16 倍左右。品质对参数的影响是有阶段性的，品质越高，参数的提升就越低，500 品质跟 100 品质之间的差异远大于 999 品质和 500 品质的差异。所以如果做不出 999 品质的话，没必要太过执着于提升品质。而为了品质而舍弃一些有用的特性更是本末倒置（除

了刷品质的过程之外）。

但是品质不影响消耗品（攻击、回复）道具的效果，笔者用品质100和品质999的**フラム**（效果特性相同）进行测试，炸出来的伤害都在相同的区间内，没有明显的差距，因此可以认为品质对消耗品的影响微乎其微，当然不排除有个别道具的效果会受品质影响，目前尚未发现。

因此总的来说，制作消耗品道具优先考虑需要的效果和特性，品质可不考虑。而武器、防具在保证所需的特性的前提下，尽可能提升品质。

刷品质的方法

提升品质有三个方法：



1. 使用“品质上升”系列的特性，因为特性会叠加，一般会用到“超クオリティ”“プロな完成度”“品质上升++”这三个特性。利用附带这三个特性的素材进行循环调合，从而不断地抬高品质。

2. 素材放进炼金釜的时候也会提升品质，具体为1个格子提升1点，但是沉掉的方块不计算在内。

3. 如果能够将炼金釜里的格子完全填满，则会额外获得1.2倍的品质加成，这一点也很重要，能将很多看似不能堆到999品质的道具弄到999。

用方法1循环调合的话推荐先搞一个999品质的“深红の石”。因为“深红の石”同时属于4个类别，其中还包括中和剂，所以很多道具的调合都能用到“深红の石”——也包括其自己。因此可以先做出一个带有方法1介绍的三个特性的“深红の石”，用量贩店复制3个出来，然后用这3个作为素材再调合“深红の石”并继承上述的特性，那么品质就能提升了，如此循环直到品质到达999。这个过程会消耗大量的“龙の血晶”和“星の粉”，所以在量贩店复制的空余时间可以去打“堕ちた宫殿”深处的强敌，而“星の粉”要接了传闻“砕け散つたお星样”之后才能采集到，如果看到就最好去采集一下。

除了“深红の石”之外，“炼金粘土”“束ねた金丝”“中和剂・赤”这些都可以做一个999品质的登陆到商店（登陆品最好将“品质上升++”这个特性换成其他你会用到的特性，这样方便调合）。“精灵の泪”“日轮の雫”和“贤者の石”这些道具也经常用到，不过要做出999的比较困难，结合上面的方法尽量堆高品质即可。

上述的这些素材泛用性非常高，后面做武器和防具都会大量用到，所以品质应该尽可能做到最好。

关于野外刷素材

野外采集的素材最高品质一般在100~120之间徘徊，偶尔在宝箱里开出来的素材能突破到190+，但一般不超过200（至少笔者没拿到过）。这也导致了一部分中间素材以及几乎所有的武器防具饰品品质都难以达到999。但正如前面所说，品质到达一定高度以后，对成品的影响就微乎其微了，因此不用强迫症将所有东西都刷到999。

采集时推荐装上探索道具“胜者のお守り”，效果必须做出“乱波の印”，这个效果是能快速提升场地的采取等级。只有在采取等级最高（5灯）的状态下才能采取到品质最高的素材。至于道具“万能促进剂”的效果有点“玄学”，所以可有可无。

刷钱方法

如果要开始刷品质的话难免要花费大量的资金和素材，这里再说说游戏前后期的一些刷钱方法。因为游戏里大部分杂兵战都是没有奖金的，所以游戏前期赚钱主要是靠完成依赖。不过前期用钱的地方也不多，所以无关重要。游戏中期可以调合出带“たくさんお金を拾う”效果的探索道具“胜者のお守り”，并且将难度调到HARD到“渚の古迹”刷金色プニ，一场大概能赚一千左右。稍微花点时间就能致富。

后期有实力之后，可以到“反魂の间”第二个区域刷那两只BOSS级实力的杂兵，一场能够赚7000，同时还可以顺便刷出高品质的“龙の血晶”以及一些最强武器所必备的素材，甚至强力的特性。

特性推荐

上期杂志为大家介绍过，游戏中的特性是可以合成的，而跟以往不同的是，本作很多通过合成获得的特性，到了通关之后甚至打魔王的时候都用得上，再高级的特性就要刷光元素或者魔王了。所以如果大家有空，游戏前期就可以将一些必备的特性合成出来。



攻击道具

一击必杀：“クリティカル”系列最高级特性，能通过合成获得。效果是道具必定会心而且对杂兵高几率一击必杀，实际使用下来几乎没有秒杀不了的杂兵。随便一个范围型道具配搭了这个特性之后从此再也没有杂兵战。不过后期制作针对BOSS用的道具时，这个特性就不怎么优秀了。

究极の破坏力：“破坏力增加”系列最高级的特性，同样可以合成获得，效果是攻击道具威力增加30%，可谓简单粗暴，而且流程的中前期就能做出来，到通关都没有更好的替代特性，常备。

单幅同时强化：攻击和回复道具通用的特性，提升公式是，20%÷范围内对象+范围对象×10%，即对象是1～2的情况下提升幅度是30%，之后每多一个+10%。因此单体攻击道具附带之后相当于多了一个“究极の破坏力”。不过这个特性要到较后期的迷宫或强敌才有机会获得，而且复数的对象效果并不如“マルチボ－ナス”。

マルチボ－ナス/シングルボ－ナス：同样是针对目标数量而强化的特性，前者是目标数量×20%，而后者是30%÷目标数量。攻击和回复道具通用，而且比较早期就能拿到这两个特性，根据道具是单体还是范围的决定放哪个即可。单体道具提升30%也相当于一个“究极の破坏力”的提升幅度了。

回复道具

究极の回复量："回复力增加"系列最高级特性，可合成获得。效果是回复效果增加 50%。游戏前期一些效果比较弱的道具配上这个特性之后也会有很明显的提升。

マルチボ－ナス：对全队回复道具来说这个特性可以稳定获得 80% 的提升量，不过说实话，角色的 HP 都是有上限的，回复量太高并没什么 luan 用。所以这个特性和"究极の回复量"我一般二选一，如果是全体回复就选这个，单体回复就选"究极の回复量"。

生命の跃动：ドンケルハイト的附带特性，这种素材要接了"静寂に咲く花"的传闻之后，到"古き妖精の森"才能采集到。特性的效果是复活，并且能去除 3 个异常状态。由于本作有诅咒这种恶心的异常状态在，所以笔者建议每个回复道具都带上一个这样的特性比较好。

ゆらめく光：5 回合提升回避率，诚然回避率这种"玄学"的东西其实可有可无，不过能够给回复道具用而效果又不重复的特性真不多，"生命の跃动"基本可以解决异常状态所带来的困扰了，是不是应该考虑一下其他方面的提升呢。

武器

军神の力："攻击强化"系列最高级特性，可合成获得。游戏中前期就能制作出来，而且后期打魔王都能用得上，可谓武器的必备特性，建议优先做出来。

セ－ビングスキル：游戏中期可通过素材获得，也可以用"スキル超强化"和"消费 MP 减半"两个特性合成。效果是技能威力 +15%，同时 MP 消耗减轻 15%。虽然后期几乎没用了，但是因为入手时机比较早，所以主线阶段非常推荐。

攻击性能が增す：效果是攻击有 10% 追加伤害，技能也有 10% 威力提升，同样是流程阶段比较实用的特性。

ドラゴンソウル：素材"龙核"的固有特性，这种素材要刷后期的强敌比如"堕ちた宫殿"里那只龙才能拿到，不过实用性也很高。效果是全能力 +15 点，可以当作是第二个"全能の力"，而且技能还有 20% 的威力提升，在没有"XX 追击"这些特性时推荐使用。

连打の追击 / 点滴石穿の追击 / 快刀乱麻の追击 / 绝命の追击：效果跟"攻击性能が增す"一样，但数值更优秀，只不过后面三个非常难出（基本上只有光元素或者魔王才有机会刷到），所以后期随缘吧。不过武器上齐后面三种追击，平砍都能有非常爆炸的伤害。

防具

·龙鳞の守り："防御强化"系列特性最强版，优点也是游戏前期就能合成出来而且即使到了后期都会用到，毕竟对防具来说实用的特性其实没那么多。

·肉体を超进化させる："パラメ－タ+"系列特性的最强版，全能力增加 15%，同样也是早期就能做出来而且到了后期都不用换掉的特性。防具一般是上述两个特性，再配一个"全能の力"就足够了。



装饰品

全能の力：除了耐性和伤害之外所有参数加 25 点的特性，而且武器、防具、装饰品都能附带。因为提升面广而且升幅也比较大，个人建议防具和两个饰品都带上这个特性。武器因为好用的特性太多了所以一般用不上。

光速の脚力："素早さ强化"系列特性通过合成所获得的最高级的特性，效果是净速度 +40 点。对速度快的角色来说两个饰品中只要一个附带这个特性就足够了。

MP 消费减半：两个装饰品都附带这个特性之后，所有技能的 MP 消耗就会变成 0，因此推荐给 MP 消耗极高的コルネリア两个饰品都附上这个特性，这样她就能无限地进行"高速炼金"了。至于其他角色只要有 1 个或者没有都可以。

信じる力：效果是会心率提升而且对 Break 状态敌人有特效。这个是为了进一步增加输出效率而配的。

实用道具推荐



最强武器

推荐武器其实没什么好说的，毕竟每个人的最强武器就那么一把你总不可能不用吧。除了"忘れ去られた"系列的特殊素材之外，其余素材花点心思都能刷到 999 品质并且附带一个想要的特性。而特性推荐可以参考前文，这里就不累赘了。

推荐防具

モニカ、オスカ－和ジュリオ三人推荐エンシェントコ－ト，其他人推荐フルメタルシャツ，因为可选空间本来就少，フルメタルシャツ对攻、防、速、伤害 4 种参数都有不错的加成，更重要的是品质能刷得很高，可以说是无二的选择。制作フルメタルシャツ必备素材中，フェアハイト布料可以轻易刷到 999 品质并附带两个想要的技能，而シルヴァリア笔者只刷到 600 多，但也基本足够了。剩下的两个素材推荐用"束ねた金丝"，因为品质可以轻松刷到 999，而且还能各带一个特性。笔者的最终成品是 902 品质，基本上已经能将防具的参数最大发挥了。



至于エンシェントコ－ト，因为要用到"龙核"和"龙の血晶"这两种品质不可控的素材，而"ヴェルベティス"这种布料同样也要用到很多野外材料的关系，品质很难有大的突破。不过毕竟是限定三人使用的最高级防具，所以防御力还是能远远高于其他装备。

推荐饰品

生命のバングル



游戏中后期可制作的实用饰品，主要效果有行动回血和死掉之后轮到自己的回合自动复活。不过复活效果也有它的缺陷，原因在于本作的战斗系统是全员行动一次之后才能下达指令，这个全员当然不包括倒下的角色，所以倒下的角色虽然第二回合能自己站起来，但由于没有下达指令所以必须站一个回合桩，所以第二个回合有可能会再次被敌人打倒。而且，没有下达指令的角色通常还是算先行动的，所以一般肯定会在敌人攻击之前就站起来，所以这个复活效果在后期面对强敌的时候意义不大。

アンブロシアの花冠

游戏后期的强力饰品，其中最主要的是第三和第四个效果。“太阳の化身”是角色在早上时间内攻、防、速三项能力提升15%，而“魂之觉醒”则是根据角色的等级提升攻、防、速三项数值，因为后期角色都是满级的，所以这个效果能得到最大程度的发挥。两个效果叠加起来之后，装饰品附加的能力值非常逆天。



因此几乎每一个参战角色都得留一个装备格给这个饰品。由于能力值附加的量会受到品质影响，因此制作这个道具要尽可能将品质提升到600以上（图中的稍微差了一点）。

白热はちまき

推荐调合出来的效果是“斗争心·沈静”“大斗魂注入”和“斗不能回避·中”。第一个效果是战斗开始的时候能力大幅提升，之后每回合提升量逐渐下降，而第二个效果是会心率和会心奖励大幅上升。“战斗不能回避”则是即使HP变成0，也有一定几率不会死掉。

这个而饰品的强大之处还在于前两个效果，正如文章开头所说的本作最强的攻击手段可能是平砍，这个饰品在短时间内所提升的威力远胜于其他饰品，对于想快速结束战斗的玩家来说是除了花冠之外的不二之选。

攻击道具

因为游戏后期的强敌基本上都是单体出现的，所以攻击道具笔者一般会配“究极の破坏力”“单幅同时强化”“**シングルボ－ナス**”三种特性，这样对单体敌人的时候一共就有90%的效果加成（暂时还没刷到更好的特性，只能这样配了）。至于群战，除了接了



传闻之后在“**封印された**寺院”前面的大地图点上出现的强敌是成双出现之外，其余也只有杂兵战有多个敌人，而杂兵战基本上都能用特性“一击必杀”解决，所以没有“**マルチボ－ナス**”出场的份。

万物の写本



索菲专用的攻击道具，游戏中期能制作出来（虽然如果要开齐最好的效果可能要到中后期），图中配出来的4个效果顾名思义，能抢夺敌人的攻、防、速，而且还能吸血。本身威力和使用次数也不低，因此应用面很广。可当做索菲的主力道具之一。

封じの白本



跟“万物の写本”相似的道具，主要是给敌人施加封印状态，以封锁对方发动强力的技能，强敌战里面有不错的效果。不过效果只有两个，能力抢夺的幅度虽然比“写本”高，但不能实现全能力抢夺，而且不能给敌人造成实际伤害，所以实用度也打了折扣。

原初の种火/终末の种火

索菲专用的两种最高级的攻击道具，攻击对象都是单体，强敌战斗专用，两个道具也各有优劣。原初の种火使用次数多1发，而且可



以做出“リサイクル”效果，即使用之后有一定几率不减次数，持续性比较好。终末の种火则是无属性攻击，所以不担心受到耐性的影响，而且有降低敌人能力和施加Break值的效果，攻击性相对更强。

死灵使いの笛



虽然是范围道具但个人觉得其火力不亚于前文介绍的两种“种火”。“リッチ召唤”是多段魔法伤害并且附带吸血效果，通常使用一次就能妥妥地回满HP。此外还有推迟敌人的攻击顺序的效果。

神の落し物/天界の大扫除



众多LV40以上的攻击道具里面惟二可以给索菲以外的角色使用的道具，虽说也就普拉芙妲能用而已，但至少能给索菲紧

张的道具装备栏缓解很大的压力。两个道具的性能几乎一样，都是全体攻击道具而且是时间型，能进入行动槽走两个回合，使用一次最多可以发生三次攻击。所以哪怕是范围型道具，强敌战里面也能发挥出优秀的效果。

可惜“天界の大扫除”学会的时间点太晚，要打倒光元素（光のエレメンタル）之后才能学会，此时都已经是游戏的尾声了，打魔王也用不上，所以只能期待以后的DLC能有机会表现一番。

值得一提的是，游戏目前的1.01版本里有一个BUG，那就是“天界の大扫除”第二个效果“强化を除去する”在图鉴里是没记载的，如果按触摸板快速跳转进行查阅的话，会引发游戏报错退出的BUG。

シュタルレヘルン

说了这么多后期而且还是索菲专用的道具，还是得推荐一些中期高泛用型的道具。这个シュタルレヘルン推荐的原因除了攻击范围大适合配“一击必杀”之外，还因为第二个效果“完全冻结”可以对敌人造成行动延迟的效果。对付强敌的时候可以延迟敌人的出招顺序让我方速度比较慢的同伴有先进攻的机会。



ドナークリスタル

除去了索菲专用的那些强力道具之后，其他NPC可用的道具就不多，这个是コルネリア可用的高级道具之一，虽然威力比起“种火”类来说差太远了，但不仅像“シュタルレヘルン”那样有延迟行动的效果，而且还是时间型的攻击道具，所以发动之后两个回合里面，回合开始时都能自动给敌人一次攻击并将对方的顺序押后，因此对控制行动顺序还是起到了很大作用。



回复道具

后期敌人最凶悍的地方不在于攻击伤害有多高，而是一个回合里面能连续多次行动，并且施加各种恶心的异常状态将你屈死。本作有三种异常状态笔者觉得特别恶心，一个是封印（角色不能使用技能和道具），另一个是诅咒（所有回复都会变成伤害），还有一个是行动不能。而且隐藏BOSS几乎都会用这些异常状态，不可以没对策。所以回复道具不能光追求回复量，还要考虑自动发动、复活以及消除异常状态等用途。回复道具直接提升回复量的特性不多，倒是有很多其他很实用的辅助特性，大家可以多挖掘一下。

よそ风のアロマ

前三个效果就包含了HP、MP和Break值的三重回复，而且还是面向我方全员的，特性还配了个“生命の跃动”，复活和异常状态都解决了。“分割发动”则是会让道具变成计时型——即能够进入战斗画面左侧的行动槽，等顺序到了自动使用，这个效果的好处在于不仅能多发动一次效果，而且使用者即使被上述的异常状态封住了也不用怕。可谓毫无死角的完美回复道具。推荐给コルネリア配合她的技能“高速炼金”使用。



リフュールボトル

游戏早期就能制作的回复道具，也能同时回复HP、MP和Break值，当然效果谈不上理想。最大的特点是有“自动发动50%”的效果，这个效果是当携带者HP下降到50%以下的时候就会自动发动。而且使用次数也比较多，因此可以装给一些不用道具战斗的角色，以作应急回复手段。

神秘の灵药

效果推荐用“HP回复・超大”“自动发动30%”“分散发动”“秘められた力”，同样是非常实用的回复道具，带自动发动效果，并且能做成时间型道具，不过很可惜只能让索菲使用，而索菲一般都会带满攻击道具，所以嘛……

另外这里要强调一下，任何回复道具特别是带“自动发动”效果的道具必须配“生命の跃动”这个特性以消除异常状态，否则后期一旦陷入诅咒状态，“自动发动”效果就会变成给你补刀的炸弹！

隐藏BOSS攻略



本作的隐藏 BOSS 一共有 4 个，分别是**ヤシュク**、**ドゥラク**、光**のエレメンタル**和魔王。这 4 个强敌都要接了对应传闻之后才会出现。而这些传闻也要达成了特定条件之后才能接到。下文列出来的条件虽然不一定全都必要，但至少是充分的。除了魔王之外其他的 BOSS 强度都不高，打造出最高级的装备和道具，配搭上面介绍的特性基本上可以轻松击杀 HARD 难度。所以后文会详细介绍魔王的打法。

ヤシュク＆ドゥラク



对应传闻：天の双龙

传闻出现条件：本篇通关，开启了隐藏迷宫“反魂の间”，并且将所有能接到的强敌都讨伐一次。之后就会出现传闻“突如现れた谜の岩”，接了之后，“月と太阳の原野”的原野就会多了一块神秘的发光岩石。达成这些条件之后就有机会接到传闻“天の双龙”。

接了传闻之后，前往“月と太阳の原野”调查发光岩石就能跟ヤシュク战斗。击败ドゥラク之后，地图入口的附近会多了一块金色的墓碑，调查墓碑ヤシュク即可跟战斗。两只强敌的战斗力比最终 BOSS 弱，而ヤシュク有比ドゥラク强一些，而且会使用封印等异常状态，信心不足的话可以回去工作室补给了之后再来挑战。



击败ヤシュク和ドゥラク能解锁各自对应的奖杯。

光のエレメンタル



对应传闻：光の支配者

传闻出现条件：游戏通关之后会追加两个传闻，分别是“风を司るもの”和“冰を司るもの”，分别是讨伐风**のエレメンタル**和冰**のエレメンタル**，达成其中一个（也有可能都不用打，反正笔者接到“光の支配者”的时候，冰那个还没打）以及传闻“天の双龙”，完成这些之后就有就会接到“光の支配者”。

光のエレメンタル的战斗力比双龙和最终 BOSS 都要强一个档次，主要是一回合行动的次数多，而且有一招全体技能同时附带前面提到的三种恶心的异常状态，当然如果调合出前文介绍的“**よそ风のアロマ**”让**コルネリア**复制使用，这场战斗就会变得很简单。

隐藏 BOSS：魔王

对应传闻：晦冥一闪

打倒“**光のエレメンタル**”并且开启了“反魂の间”之后就有机会接到这个对应传闻。之后前往“反魂の间”最深处的区域就能遇到这个游戏中最强的 BOSS。

魔王的参数是 Lv30，HP9000。前期是本体作战，而且能力也没有突出的地方，但是每回合会开始给自己加各种 Buff，HP 下降 1/3 左右会召唤出两个计时型道具“魔王の雫”进入行动槽，这个道具每回合能给自己回血或者进行一次全体攻击。HP 掉一半之后会发动鬼神の装（状态）并且给自己回复 1000HP，能力全部加强，并且会增加新的攻击招式。同时，如果玩家使用道具（含计时型道具发动），魔王都会自动发动一次“刹那活神术”，这个是给它自己提升下一次攻击的 break 值和伤害值。因此如果我方使用道具越多，魔王的能力就会越强。HP 剩下 1/3 左右发动“魔神觉醒の装”，将时间型道具全部回收，真正的能力觉醒同时，break值回复。

招式方面，魔王的全体技能“祝福の咒词”会随机附加多种异常状态，包括前面提到很恶心的行动不能、回复无效和诅咒。此外，HP 下降一半左右的时候会发动必杀技“生者必灭暗黑轰天斩”，高伤害高 Break 值而且附带防御下降效果。如果不用防御架势的话不被团灭也有可能死大半然后剩下的人陷入 break 状态。

对付魔王必须将武器防具做一套最高等级的出来，品质最好保证在 500 以上。饰品方面可以装前文推荐的花冠，另一个可以考虑“**エンゼルリボン**”，效果选“神々の守护”“咒いを无效化”和“回复无效を无效化”，作为异常状态的应对策略，**コルネリア**带“**よそ风のアロマ**”以备中了其他异常状态时用来救场。战斗到中期魔王才会使用“刹那活神术”，所以前期是可以用道具作战的，魔王的 HP 下降快到一半左右就全体切换成防守架势，之后用技能或者普通攻击来作战。特别是魔王的范围技“霸者の行进”虽然威力高，但是会给我们全体附加 Buff 效果，所以魔王进入觉醒状态之后，攻击威胁性还没前面的阶段危险，只要不手滑发动道具即可。至于“**よそ风のアロマ**”是救急用的，HP 不高或者中的异常状态多就让**コルネリア**复制发动。只要是防守架势，给魔王叠加一次 Buff 也不会特别危险。

网上有一种极端的打法是饰品配花冠和上面推荐的“**白热はちまき**”然后通过特性将全员的攻击力堆到最高，回合开始之后全体用平砍，只要基础攻击力高，可以争取在短时间内将魔王击杀，大家也可以尝试一下。





血源诅咒 老猎人	SCE	动作角色扮演
PS4 Bloodborne The Old Hunters		中文版
数字版：2015年11月24日、实体版：2015年12月3日	本地1人、在线1~5人	对应年龄：18岁以上
售价为数字版：155港币、实体版：338港币		

本作的流程并不长，准备妥当且经验丰富的玩家可能只用 4 小时左右便能把这个 DLC 100% 完成。但即便如此，本作无论是场景设计还是 BOSS 战设计都相当出彩，新 BOSS 战无论是挑战性还是视听效果都比正篇中的出彩很多。场景数量虽少但足够给玩家留下深刻的印象。新武器的数量和效果都令人满意，给予了老玩家们继续挑战本作的动力。

本文对应游戏版本：1.08
本文对应语言版本：繁体中文版

文 三日月 美编 anubis

前期准备

虽然想必各位猎人已经磨刀霍霍，迫不及待想进入猎人噩梦被教做人，但在正式进入 DLC 之前，还是先做点前期准备吧。除了知己知彼之外，认识点新朋友也是件不错的事。

在正篇中的“禁忌之森”传送点右边的小屋里，玩家能发现 NPC 联盟长，跟他对话后就能获得符文“**不洁**”。玩家可以通过在他面前使用道具“线形虫”就可以获得道具“**联盟之杖**”和姿势“**联盟誓言**”。只要使用的“线形虫”的个数达到 5 个再跟联盟长对话便能触发事件，传送回到大本营后再回到禁忌森林便能获得联盟长的头盔。另外，在第一次使用“线形虫”后回到禁忌之森能发现有一位拿着猎人斧的敌对猎人（屠夫弟弟），解决他后能获得道具“**斑纹之口笛**”。线形虫的获得方法有很多，在解决敌对猎人时几率会获得一些，另外一个获得的方法是装备符文“不洁”联机并协助其他玩家击败 BOSS。

《老猎人》的长度很短，流程和“坑人技巧”都是耳熟能详那一套，只要小心一点还是很简单的。部分新敌人的应付方式会在后文流程中重点标出。不过这“很简单”还是仅限于一周目，二周目以后因为敌人的防御力和血量（特别是 BOSS）会增加不少，虽然打法不变，但容错率会降低不少。自认动作游戏苦手的玩家请尽量在一周目状态游玩本 DLC。

在正式进入 DLC 之前，玩家首先得先找到进入 DLC 的方法。进入 DLC 的方法如下：1. 首先玩家必须把游戏更新到 1.07 版本，而且已经打败了代理人阿梅莉亚，并且处于未通关状态。

2. 调查大教堂祭坛上劳伦斯的头骨，观察游戏能发现时间已经进入到夜晚。回到猎人梦境后就能在地上的信使处找到“嗜血猎人之眼”以及“老猎人之铃”。


■联盟长

3. 传送回区域“教堂病房”，往左走能走到一个广场，在广场的右边的一棵老树旁停留一会，便会有“专机”把玩家送到 DLC 新区域“猎人的噩梦”。老猎人 DLC 所有的地点都可以经由大本营上方，教堂左方出口旁的墓碑传送。


■“老树”的位置



流程攻略

笔者在通关本 DLC 时，所用的角色等级为 113，六大能力分别为 50、28、50、15、9、11。由于角色能力上的局限，很多 BOSS 的打法会根据玩家自身角色的差异而发生变化，下文提到的 BOSS 打法只是众多打法的其中几种，有自信的玩家可以多尝试不同的打法。

最后一点需要注意的是，和正篇中一样，如果玩家在攻关流程中遇到“画风不太一样”的 NPC 的话，除非对方先动手，要不然不要擅自攻击。擅自攻击的话可能会失去了解本作剧情的机会。

猎人的噩梦

1. 这里其实正篇中“教堂病房”到“大教堂”的那一段路，当然由于DLC的故事是发生在正篇之前，这里的路线和景色也和正篇中不大相同。

2. 玩家在这里遇到的敌人大多都是些老面孔和猎人。后者大多单独行动，或者有几条猎狗陪伴左右，利用枪反可以较为轻松地解决他们，在同时面对多位敌对猎人的时候，请尽量拉开他们的距离并保持和他们一对一战斗。值得一提的是，这里的怪物和猎人与猎狗是敌对的，玩家可以对此善加利用。

3. 从教堂病房出来后往右走，沿着根茎一路往上走就行。中途玩家会遇到一位拿着“野兽切割刀”的猎人，他的攻击范围颇大，但硬直也较大。玩家可以躲闪后再趁机对其攻击，切记不要贪刀。

4. 左方的广场上有不少敌人，玩家同时也会在这里遇到两个猎人：其中一位拿到“野兽切割刀”，而另一位则拿着“轰天锤”，后者攻击力极高。玩家可以趁他们在和其他敌人战斗



的时候乘虚而入，只要解决其中一位剩下的就简单多了。

5. 右方往上便是我们前进的道路。在路上我们会遇到一名拿着“怪兽猎人曲刀”的猎人和两条猎狗，和之前遇到的猎人相反，这位猎人的攻击速度极快，但攻击力就比前两位低多了。往猎人身后跳下后便能打开闸门，之后玩家不幸“战死”的话就能直接往右方的楼梯往上走并直接省掉一部分路程了。

6. 来到大教堂前的楼梯，先不要上去，仔细观察正前方（面向大教堂楼梯的右方）有一个猎人，解决后往平台下跳，再沿着右边走，中途小心还有一条猎狗和“轰天锤”猎人。都解决后再往下跳便能在一具猎人尸体上找到新武器**“野兽切割刀”**。

7. 原路返回楼梯继续往大教堂方向走，中途小心从上面一滚而下的火球。在本编的大教堂前玩家



“射击锤徽章”的位置



■ “野兽切割刀”的位置

会遇到两个杂兵试图打开教堂的大门。从教堂大门走出的家伙极其难对付，攻击力高不说而且部分攻击动作发动极快而且攻击判定颇大，当然，利用枪反（内脏攻击）依然可以轻松解决。

8. 在大教堂的尽头玩家可以获得重要道具**“眼形吊坠”**，获得后玩家就可以走出大教堂了。

9. 往大教堂右边的洞里走，前方的直路尽头会有机枪在阻挡着玩家的去路。玩家可以利用路两旁的掩体，趁着机枪射击的间隙往前推进即可。

10. 之后继续前进，前方会有几个扔“延时炸弹”的敌人，不值一提。另外还会有一个“轰天锤”猎人慢慢从屋中走出，小心别被围攻了。

11. 小黑屋里还有3个敌人，照明用道具请提前准备好。下楼后能在轮椅老人前方获得新武器**“轰天锤”**。不想被炸死的话拿到武器后就赶紧跑吧。

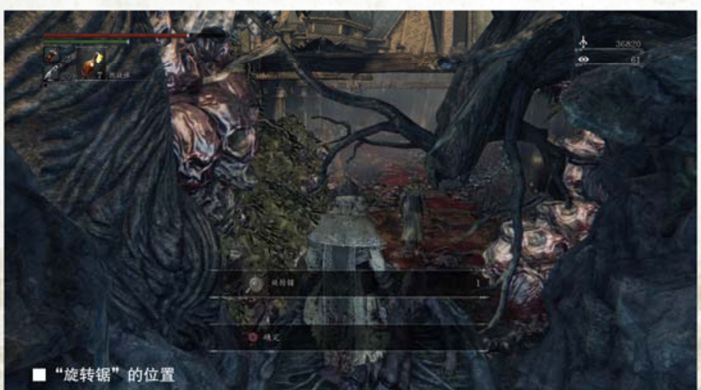
12. 小黑屋一层的右方便是前进的道路，而左方玩家会遇到一名兽化的猎人，速度极快，解决后能在他身上找到**“射击锤徽章”**。获得后就可从右方出口出去并继续前进了。

噩梦教会

1. 从小黑屋出来后玩家会来到一条血河，往右边的路尽头玩家会发现一个洞穴，里面会有一个拿着“加特林机枪”的猎人，极其难对付。玩家可以利用场景中央的石柱和他周旋并利用机枪射击的间隙对其发动攻击。击败他后能获得武器**“加特林机枪”**。

2. 获得机枪后继续深入洞穴，在尽头玩家会遇到一个杂兵版的“渴血兽”。由于光线原因，而且敌人数量众多，这里必须小心应付。解决后能在场景中找到新武器**“阿米戈达拉之臂”**。

3. 原路返回血河，这次往左走，不要直接从桥底走过去。直接往左走上桥，小心桥上的敌人。过桥后往下走能在转弯口遇到NPC西蒙，和他对话后推开其旁边的门便能回到起点处：“猎人的噩梦”传送点。



■ “旋转锯”的位置

4. 原路返回桥上，往桥的另一边下去，一路直走会遇到猎狗+乌鸦+“野兽切割刀”猎人的组合，先把猎狗解决，小心乌鸦的同时把猎人解决吧。当然，玩家可以选择无视敌人直接往左方的梯子处跑，只要爬上梯子就安全了。

5. 爬上梯子后往左跳下平台，解决一名“怪兽猎人曲刀”猎人后能在场景中找到武器**“怪兽猎人曲刀”**。

6. 再次爬上楼梯后继续前进会来到一个大血池。下去后立即往右方跑并躲在柱子后，这样就可以躲开两个大型敌人的视线。这两个大型敌人一个是拿斧头，另一个是拿着大炮，但由于是背对着玩家，玩家大可以从后袭击获得先机并逐个击破（在攻击后方的敌人时前面的敌人并不会觉察到）。

7. 斧头敌人出场的小道内（跳下血池后往左走），尽头能找到**“屠夫装”**。同时这里也是玩家召唤古老猎人的地点之一（屠夫哥哥）。

8. 血池的右后方便是传送点“噩梦教会”，回去大本营那里休整一下吧。

9. 重新回到噩梦后沿着教会的楼梯下去，下去后玩家的左方便是另一个古老猎人“亨列特”的召唤点。

10. 继续前进会遇到另一位猎人“从天而降”，击倒他后往下跳，在血河的尽头能找到新武器**“旋转锯”**。

11. 原路返回继续前进，中途小心来袭的“割喉老奶奶”。在山洞入口反方向的乌鸦处可以召唤联盟长帮忙战斗。深入山洞后便能遇到DLC的第一个BOSS：路德维格，神圣之剑。



■西蒙的位置

TIPS 本作的剧情依然相当晦涩，很多剧情都需要玩家自己寻找线索并脑补剧情。以下是笔者对于本作一些主线剧情的猜测，当然也只是抛砖引玉，欢迎读者来信交流。

路德维格，神圣之剑

1.BOSS战分为两个阶段，BOSS血量降到50%以下时会进入第二形态，攻击方式会与第一形态截然不同。本场战斗比较特殊，玩家可以召唤最多两个NPC帮助自己战斗，召唤位置可以参考上文。值得注意的是，亨列特与屠夫哥哥不能同队。

2. 第一形态的战斗和一般大型敌人类似，“活在裆下”依然是首选。BOSS的攻击大多威胁不大，躲开攻击后反击即可。

3. 第一形态有两招威胁较大，突进发动速度快威力高，但是攻击判定并不大，看准时机侧闪即可躲开。第二招BOSS会跳起并砸玩家，只要保持移动或者连续翻滚即可躲开，BOSS具体的落点可参考地上的血滴（BOSS身上的血会滴在地上）。BOSS还会一招吐息攻击，不过动作很慢，玩家大可趁机攻击。

4. 当BOSS进入第二形态后，无论是BOSS的攻击方式还是背景音乐都开始变得宏伟起来。然而BOSS实际上变弱了不少，攻击范围比起第一形态小了不少，侧闪或者直接往BOSS怀里躲闪即可躲避大多数攻击。

5.BOSS还会时不时发动剑气攻击，不过轨迹很明显很容易就能躲开。他还会高举大剑蓄力，之后会往他的正前方发动大范围攻击。范围几乎波及他面前的全部范围，虽然还是有轨迹可言，但由于效果过于绚丽，玩家一旦中招特效过后基本就是非死即伤。这招同时也是半跟踪性的，BOSS高举大剑的同时会随着玩家的移动变换其面对方向。不过只要贴身然后在BOSS挥剑的一瞬间滚到BOSS后面即可躲开。

12. 击败BOSS获得符文**“指引”**，之后换上教会装（黑白即可）再和头部对话选择“是”即可获得武器**“圣洁月光剑”**。玩家也可以直接击杀头部获得，选择“否”的玩家可以利用传送点回去大本营后再回来，回来后玩家会发现西蒙，和西蒙对话一样可以获得“圣洁月光剑”。





研究大厅

1. 地牢的房间现在全部都不能打开，还是继续前进吧。不过其中一个没锁的房间内放着新武器**“格拉媞娅之拳”**。

2. 在大教堂内玩家会遇到两个白衣猎人的夹攻，其中一位会以远程攻击为主，利用地形把两个猎人分开后逐个击破吧。解决后在场景尽头使用道具“眼形吊坠”就可以来到第二个区域“研究大厅”了。在提灯旁还会再次遇到西蒙。

3. 研究大厅的可探索位置颇多，但是玩家需要走的路只有一条，就是往上走。首先沿着右边的楼梯上去，接着玩家会见到两个房间。右边房间内有着数量众多的敌人，进去探索前请做好准备，左边的房间是前进的道路。

4. 在这里顺便介绍一下这个区域探索的注意点以及新敌人。这个区域玩家的主要敌人会是病人（大头娃娃），这种敌人类似正篇中的“外星人”，虽然行动缓慢但一旦被其攻击打中就会连续受伤，对玩家威胁比较大的会是其远程攻击，攻击发动速度快，攻击力高且范围广，听到药瓶破裂的声音时请及时躲闪。后期玩家还会遇到无头版本，除非玩家弄出声响（例如撞倒场景物品或者攻击），无头版本并不会主动对玩家发动攻击。在路过平台外的药柜也要注意，部分药柜上的药物会破裂，其中的液体也会对玩家造成大伤害，躲闪的方法依然是靠声音来判断。

5. 进入左边房间后一路往上走来到四楼，中途玩家会遇到一个拿着输液杆的大块头，解决它还是无视由玩家自己判断，笔者推荐无视。

6. 之后还是沿着楼梯一路往上走，小心高台的轮椅老人的机枪攻击。玩家可以趁着轮椅老人在攻击其他敌人的时候往上冲。

7. 上到平台后玩家会来到一个分叉口，左走便是前进的道路，不过现在先往右走来到电梯间。来到电梯间后就能触发往下的电梯了，小心电梯间内的轮椅老头。

8. 搭下层的电梯下去就能回到区域的起点，这里玩家会遇到NPC“大头女”艾德琳，跟她对话后能触发支线，之后玩家需要在本区域内帮她找“脑汁”。

9. 原路返回后往左走来到顶层，小心可不要摔下去了，中间的平台上会有一个开关，转动后整个场景就会发生变化（楼梯都往上上升了一层）。

10. 之后玩家需要去寻找“脑汁”，转动开关后在顶层的横梁上就能发现一个脑袋，过去打它一下就能获得第一个“脑汁”。第二个脑汁在下层机枪轮椅老头的所在地，转动开关后就可以到达中央的平台了，小心地解决猎人后就可以去“打脑袋”了。之后返回机枪老头所在地往右走，深处的房间内便是往下的电梯。

11. 之后就可以回去下层把“脑汁”献上了，注意的是每给完一次“脑汁”后都需要稍等一会（例如去死一死或者回大本营整理一下装备什么的）才能继续给第二次。给第二次的时候能获得“阳台钥匙”，这同时也是通往BOSS所在地的钥匙。“给完两次后就发现“大头女”变成“大头”了，打她一下获得“脑汁”后再跟她对话后就能获得符文**“乳草”**。

12. 获得钥匙后就可以打开中层的阳台了，门后便是DLC的第二个BOSS：失败者。



■第一个脑汁（远方的脑袋）



■第二个脑汁

TIPS “猎人的噩梦”是科斯孤儿为了惩罚猎人组织建立早期那些嗜血的猎人而制造出来的空间。事情起因为猎人组织攻击渔村杀害村民以及科斯孤儿。科斯这名字在正篇中其中一个BOSS“米克拉什．噩梦之主”的话中曾经提过，并声称它能赐予自己心灵之眼。这也是“眼形吊坠”的来历以及用途。

失败者

1. 就和它们的名字一样，本场BOSS战的难度很低。失败者的攻击方式主要有三种：前方攻击、速度较快但没追踪性的远程攻击和速度较慢但带追踪性的远程攻击三种。前者是枪反（内脏攻击）的好机会，对操作有信心的玩家可以尝试一下。远程攻击的前者发动时间长，玩家可以利用中央的巨大植物作为掩体，后者则只要保持移动就能轻松躲开。

2. 失败者的数量会随着时间推移以及HP的下降而不断增多，虽然单体很弱但一旦被围攻还是很危险的。以中央的巨大植物作为掩体和它们绕圈并逐个击破吧。

3.HP下降到一定程度后它们会举起双手召唤陨石，天色会瞬间转黑，这时候玩家只要用中央巨大植物为掩体，把视角调到上方观察落点即可轻松躲开。放心，失败者们这时候是不会攻击玩家的，玩家专心躲闪陨石即可。

13.BOSS战胜利后就可以回去大本营休整一下了，之后再次回到“明木花园”，继续前进后调查场景尽头的尸体便能触发第三场BOSS战：精神塔楼的玛利亚修女。





精神塔楼的玛利亚修女

1. 和所有人形敌人一样，枪反（内脏攻击）依然是最有效的攻击以及反击方法，当然这也需要玩家有相应的技术和胆量。

2.BOSS几乎所有近身攻击都可以通过前冲来直接躲闪并反击，反击后最多砍两刀之后就要停下并进行回避。

3.BOSS的HP下降到一定程度后其武器就会变成血刀，攻击范围会增大，攻击手段多了两种远程蓄力攻击。其中一种为直线远程，节奏有点奇怪，玩家需要稍等一会再进行回避方能躲开。第二种为居合斩，范围虽广但距离就不如前者了，拉开距离躲开即可。

4.BOSS的第三阶段会在血刀的基础上添加火焰，范围以及攻击力进一步提高，但对付的方法依然不变，前冲躲闪即可。

5. 顺便一提，被BOSS的近身处决技（发动方式是被她用特定招式反击打中，例如被她枪反）击中的话，玛利亚会在玩家角色死亡之前在玩家“耳边细语”一番，有兴趣的玩家的不妨死多几次试试看（笑）。

6. 击败BOSS之后能获得关键道具“天球钟面”，之后就可以在大钟前使用道具并来到最后一个区域：渔村。不过在此之前，先回去大本营把自己的符文换成“乳草”吧。





中盘

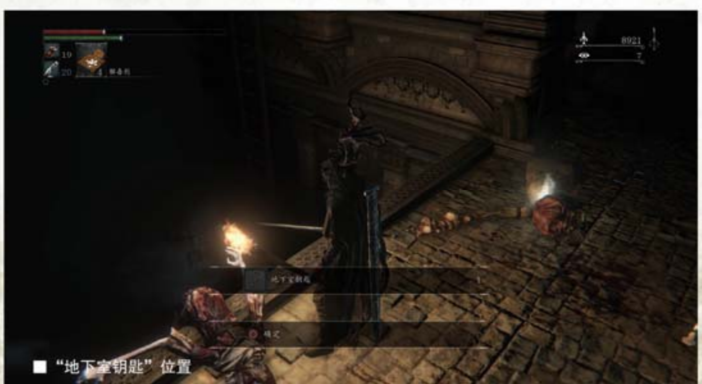
1.DLC进行到这里，玩家有两个选择：一是继续前进探索渔村，二是回到之前的大教堂挑战劳伦斯。不过在此之前，还是先把之前探索时遗留下的装备与道具给回收了吧。

2. 研究大厅电梯间那台往上的电梯有一个缺口，在上升的途中从缺口跳下就能来到另一个平台。从平台的左边楼梯一直往下走就能找到新装备**“洛赫盾”**。

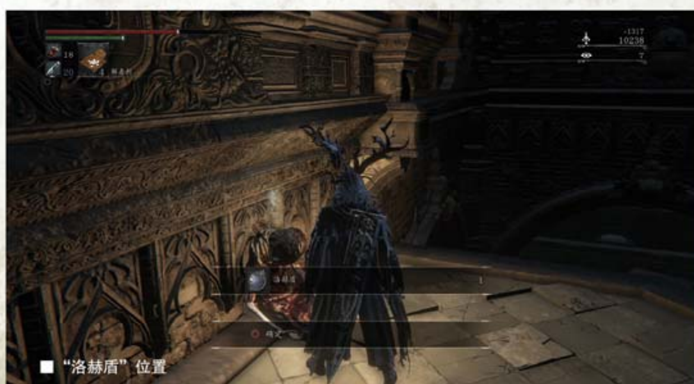
3. 找到盾牌后往回走，这回往上走。在一个房间内能找到“地下室钥匙”。这条钥匙能打开地牢的其中两个房间，其中一个房间里藏着个猎人，击败他后获得**“教会之镐”**。

4. 利用之前获得的“阳台钥匙”就能打开研究大厅一楼那扇被锁上的门。进去后往下跳能在花田中间找到**“黑天之眼”**。打烂窗户后就能回到当初遇到两位白衣猎人的地方，在祭坛上能找到关键道具“劳伦斯的头骨”。之后别急着走，拉动旁边的开关坐着升降机下去，在下面的宝箱内能找到新武器**“教会大炮”**。

5. 之后再次回到当初获得“眼形吊坠”的大教堂处便能挑战劳伦斯了。攻略选择的是先完成渔村的流程。



■“地下室钥匙”位置



■“洛赫盾”位置

TIPS 科斯原为古神，死后尸体被冲到海岸上后，尸体以及其孩子被当地渔民所崇拜。而拜伦维斯则为了得到孤儿，命令猎人对渔村发动了攻击。这也是为什么在进入“猎人的噩梦”时，玩家会听到“将诅咒降诸其子，降诸其孙，降诸其孙，乃至后世”的话语。

渔村

1. 在刚刚来到渔村的时候，玩家会遇到一个自言自语的NPC，如果玩家有装备“乳草”的话，和他对话后能获得秘法**“诅咒之汤”**。

2. 在渔村中玩家能遇到的敌人主要是鱼人，不过对现在的玩家来说应该也不算什么威胁了。由于它们有点神出鬼没，小心不要走太快以至于被围攻。

3. 不久之后玩家会来到一个广阔的场景，场景正中间是一口井。井前的女巫婆是DLC的新敌人，其跟踪攻击相当强力，不过只要在其发动前把它一刀砍倒就行。解决巫婆后不久左方会出现一个巨型鱼人（空手），其攻击力相当高，利用枪反或者抓住其攻击间隙反击吧。

4. 场景左边会有一个山坡，沿着山坡就可以来到建筑物二层。踢下梯子后就能创造通往起点的捷径。梯子左方的屋子内能获得“悲惨套装”，这套衣服能在之后的BOSS战发挥不小的作用。

5. 场景中的那口井里也是大有文章。井里玩家会遭遇两个巨型鱼人，首先玩家得先和一个带武器的巨型鱼人交手，对付它没什么好的方法，拉开距离躲开攻击后反击吧，枪反（内脏攻击）也是个不错的选择。第一个巨型鱼人HP下降到一定程度后第二个巨型鱼人（空手）会出现。战斗的思路基本不变，不过由于地形比较狭窄，在和敌人绕圈的同时小心不要被两头夹击了。击败第二个鱼人后就能在它身上找到玛利亚的武器**“洛阳”**。这里的战斗难度极高，玩家可以尝试使用“萨满的骨刃”来让两个鱼人互相残杀，觉得苦手的玩家可以先放着不管。

6. 之后就可以继续前进了。在接下来的流程中玩家会遇到多种敌人的围攻。鱼狗的叫声会让玩家陷入硬直，鱼人加上女巫婆的夹攻会让玩家疲于奔跑。这里玩家需要逐个击破，不要太早惊动上方的女巫婆、在一路往上的过程中玩家还会遇到一个带武器的巨型鱼人，建议无视。中途玩家会在左方遇见一间木屋，里面是提灯，回去休整一下吧。如果之前玩家和西蒙的见面都没错过的话（错过一两次也没问题，只要玩家没有和他敌对即可），这里会最后一次遇到西蒙。和他对话后能获得武器**“西蒙的弓刃”**和重要道具“地下室深处房间的钥匙“。



■井里的战斗相当困难，请提前做好心理准备。

灯塔小屋

1. 从木屋出来后继续往上走，接下来的场景中主要有两种需要玩家注意的新敌人。一种是拿着权杖的鱼人，这种鱼人会不断向玩家发动闪电攻击，一旦遇到就立即靠近并消灭它吧。第二种是凭空出现的敌对猎人，这种敌人会在固定地点出现，由于关系到一把武器以及支线的完成，所以下文攻略将优先寻找并杀死敌对猎人。

2. 这里玩家主要会在屋顶间行动，继续前进后会第一次遇到敌对猎人，解决他后就可以往左方的楼梯往下走。下楼梯后立即往下跳，回头并往木屋下层进发，在途中会第二次遇到敌对猎人，解决之。之后下方的区域就没什么重要的支线或者道具了，不过由于敌人强度不强，玩家大可在这里搜刮一番。值得一提的是场景旁的巨大湖面里有惊喜，路过的话可不要错过里面的景色。



■这里会第二次遇到敌对猎人，也是惟一一次不在必经之路上的。

3. 回到上层后往上走就能来到一个洞穴，沿着边沿一路前进，小心权杖鱼人即可。在发现对面平台有通往下方的楼梯后回头看能发现一扇铁门，打开后便能回到“灯塔小屋”的提灯处。

4. 往下走后的场景中有不少敌人只会在玩家靠近时才会“苏醒”，无视它们继续前进即可。

5. 洞穴左方的深处又是一个女巫婆，迅速解决后立即做好准备，因为第三次敌对猎人遭遇战即将开始。解决后就可以往右方跳下去了，跳下后先把中央的电梯启动吧，这是回到“灯塔小屋”提灯的捷径。

6. 正前方会遇到很多生物在跪拜的地方便是BOSS所在地，不过现在先不需要急着进去“受苦”。

7. 右方的山洞内玩家会遇到本编中最讨厌的敌人，这种敌人长着一个大脑袋并且会让玩家进入“狂乱”状态。和本编一样，速战速决才是王道。

8. 解决后往左走能回到之前遇到两个巨型鱼人的地点，之前没战胜它们的玩家可以尝试呆在上方平台并利用长柄武器（例如猎人斧）就可以轻松把鱼人解决。

9. 往右方走到尽头便是众多猎人梦寐以求的**“大块血石”**，正常流程一周目只能获得两块，而这就是第二块。

10. 之后就可以回到刚才的山洞，海岸的深处便是本作的第四个BOSS：科斯孤儿。

科斯孤儿

1.BOSS的攻击速度快且攻击力高，提前装备好针对“钝击”的防具（例如之前获得的“悲惨套装”）能让接下来的战斗稍微轻松一点。

2. 枪反（内脏攻击）对这个BOSS有着不错的效果，配合符文“血之沉醉”甚至可以在一次枪反后回复大半的HP。BOSS的攻击大多大开大合，枪反时机不难把握，但由于BOSS的攻击力很高，所以容错率较低。不过鉴于练习枪反基本没有消耗（回复HP可由“血之沉醉”代劳），



TIPS

研究大厅是当年治愈教会做活体实验的地方，而所有实验研究的基础就是科斯孤儿。玛利亚为了赎罪守护着这里并照顾这里的病人。玛利亚就是人偶的原型，她同时也是最初猎人格曼的徒弟。本编中有一个猎人工具叫“老猎人之骨”，通过与玛利亚的交手也不难发现这工具的主人大概就是玛利亚了。

所以对自己技术有信心的玩家可以在BOSS的第一阶段多练习几次熟练一下BOSS的攻击节奏。

3.BOSS还会原地蓄力发动范围攻击或远程攻击，两种攻击都是可以打断的，不过还是推荐直接躲开比较好。

4.BOSS的跳跃攻击是反击的好时机，如果玩家和BOSS保持一个适中的距离并保持锁定，BOSS跳跃时直接往前方移动（不需要翻滚，直接走就可以），那么BOSS落地后就会刚好处于玩家的正后方，此时蓄力背刺就可以让BOSS陷入硬直状态，之后玩家就可以接一下内脏攻击。BOSS的另外一招旋转攻击，两段式且第二段的范围会比第一段更广，同样的玩家可以贴身直接往BOSS左方躲闪，之后依然是个背刺的好时机。

5.BOSS血量下降到50%左右就会进入第二形态，枪反依然是个不错的打法。此阶段的BOSS会主动与玩家拉开距离并不断进行跳跃或者远程攻击。拉开距离躲闪吧，躲闪的过程中别忘了捉住BOSS攻击的间隙上前主动出击。闪电攻击只要仔细观察闪电方向并翻滚躲闪即可。

6.枪反苦手的玩家可以采取和玛利亚战斗时的策略，通过前冲来直接躲闪并反击的策略依然有效。HP降低的话就主动和BOSS拉开距离并重振旗鼓。BOSS的攻击频率虽然高但移动速度其实一般，只要不贪刀被秒杀的几率还是很低的。BOSS的身侧以及背后都是破绽，主动出击甚至能让战斗的难度降低不少。

7.战胜BOSS后就能获得武器**“科斯寄生虫”**。

终盘

1.此时就可以去找劳伦斯“叙叙旧”了，当然玩家也可以选择在击败科斯孤儿前把劳伦斯打败。

2.在正式开战之前，先回去“地下尸堆”然后往地下室走，这里玩家会第四次也是最后一次遇到敌对猎人，把他解决后就可以往他左边深处的房间走了。在里面玩家会遇到之前遇到的敌对猎人的本体，如果之前四次都把他击退的话（具体位置参考上文“灯塔小屋”流程部分），这里把他解决后就可以获得武器**“血祭刃”**。之后玩家只要回到猎人的梦境再把武器**“穿刺枪”**给买到手(需要获得“射击锤徽章”，具体位置参考上文“猎人的噩梦”流程部分)。如果玩家是按照流程一路走过来的话，这时玩家就会解锁奖杯“老猎人的精华”。

3.一切准备就绪后就可以回到大教堂去迎接本DLC的最后一个BOSS：劳伦斯，第一个代理人。

劳伦斯，第一个代理人

1.玩家在战斗前可以召唤联盟长来帮助自己战斗，不过帮助实在有限就是了。

2.BOSS的第一形态没什么好说的，就和所有的大型敌人一样，拉开距离并躲闪攻击，之后捉住空隙反击即可。在BOSS的侧面和背面攻击的安全系数颇高，加上有NPC的掩护，第一形态对于战斗到此时的玩家来说并没什么难度。

3.BOSS的HP降到50%时双脚就会断掉并进入第二形态。第二形态的战斗就难多了，基本上同伴NPC也会在这一阶段开始就立即战死沙场。

4.第二形态的难点是BOSS的背后将不断有熔岩喷出，使得要攻击BOSS的后方难过登天。BOSS的正面攻击无论是范围还是威力都很大，正面和它对打的话玩家甚至可能撑不过10秒。所以玩家要时刻和它拉开距离，由于场景狭窄，小心不要被逼上绝路了。远距离是它还会喷熔浆，不过速度很慢可以忽略，玩家还可以趁机上前砍一刀。

5.虽然BOSS断了脚，但移动速度甚至比它第一形态还要快，连续的正面砸地（三到四下）可以用有节奏地连续后跳躲开（或者直接躲得远远的）。BOSS还会用它的左手（或右手）攻击，攻击后会有一个巨大的硬直，可以趁机上去砍一刀。

6.这个BOSS的第二形态的策略有点类似圣杯地牢中半血迷宫的“旧领主的看门狗”，保持中等距离然后引诱BOSS攻击，趁其空隙上去砍一刀然后立即后退一击脱离。说实话并不是一个太难的BOSS，但是在战斗的过程中必须有耐心。

7.当然，和“旧领主的看门狗”一样，玩家依然可以利用远程攻击来击败BOSS（血质流的“伊芙琳”或者本作新武器“西蒙的弓刃”的弓箭形态），拉开距离锁定头部射击能较为安全地击败BOSS，当然由于BOSS基本上是保持不停移动的，玩家必须时刻转移自己的位置以免被逼到死角。

8.战胜BOSS后获得符文**“怪兽之拥”**，之后回到和科斯孤儿的战斗场景把海岸上尸体的黑影杀死就能迎来本DLC的结局了。



全武器收集	
名称	获得方式
怪兽猎人曲刀	参考上文“噩梦教会”流程部分
野兽切割刀	参考上文“猎人的噩梦”流程部分
轰天锤	参考上文“猎人的噩梦”流程部分
加特林机枪	参考上文“噩梦教会”流程部分
阿米戈达拉之臂	参考上文“噩梦教会”流程部分
旋转锯	参考上文“噩梦教会”流程部分
圣洁月光剑	战胜“路德维格，神圣之剑”后与BOSS对话，或与西蒙对话后获得
格拉媞娅之拳	参考上文“研究大厅”流程部分
洛赫盾	参考上文“中盘”流程部分
教会之镐	参考上文“中盘”流程部分
教会大炮	参考上文“中盘”流程部分
洛阳	参考上文“渔村”流程部分
科斯寄生虫	战胜“科斯孤儿”后获得
名称	获得方式
血祭刀	战胜四个指定敌对猎人后杀死地下室深处房间的NPC
西蒙的弓刃	参考上文“渔村”路程部分，直接杀死西蒙也可以获得
穿刺枪	获得“射击锤徽章”后在商店购买，徽章具体位置参考上文“猎人的噩梦”流程部分

奖杯列表		
杯种	奖杯名称	解锁条件
金	老猎人的精华	获得《老猎人》的所有武器
银	科斯孤儿	战胜“科斯孤儿”
铜	路德维格，神圣之剑	战胜“路德维格，神圣之剑”
铜	精神钟塔的玛利亚修女	战胜“精神钟塔的玛利亚修女”
铜	失败者	战胜“失败者”
铜	劳伦斯，第一个代理人	战胜“劳伦斯，第一个代理人”

TIPS 西蒙身为教会猎人特殊的一员，他主要负责收集情报，并成为防止苦难爆发的第一条防线。敏锐的他意识到了噩梦的存在并试图阻止。显而易见的，他最后失败并被猎人的幻影所追杀。因此这个重任自然也落在了玩家的身上。



文 初心者 美编 小瑟

ゼルダの伝説 トライフォース3銃士

塞尔达传说 三角力量英雄	Nintendo	动作冒险
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes		日版
2015年10月22日	本地1人，局域网3人，在线3人	对应年龄：全年龄
售价为5076日元		

3DS

作为系列中少有的DLC，《塞尔达传说 三角力量英雄》的“魔窟”虽然只是增加了一种后期刷素材的手段，却也不乏富有挑战性的战斗。值得一提的是，2.0版本增加了在线联机的“休闲”和“速攻”两种房间设置，由于除了最后一关外单人模式难度都不高，而休闲房间的进度参差不齐，习惯网联的玩家们不妨到最后一关再选择速攻合作。

新要素说明

新增的第九个魔境“魔窟”有8个区40层，中间必须连续清怪，通过了4个小关卡拿到关底的宝箱，才能存档一次，然后维持当前的服装继续打下一层。单人游戏可以从已通过进度的下一个洞继续，多人游戏时从3人共同通过的下一个洞开始。

魔窟里面除了在关底可以打“铃铛”补满血之外基本没有回血手段。玩家最初也只有1个妖精(2条命)，在关底的3个宝箱之后会有第4个宝箱出现，里面就是额外的1个妖精，而且可以积累，但是在单人模式下并不能依靠消耗妖精来跳关。

虽然每个洞提供的道具都不同，但是玩家只能在进入魔窟的时候选择一次服装，期间就算连续通关成功也是沿用这套服装。因此可以选择增加红心、增加努力槽等比较通用的服装，或者大回旋斩装、剑圣装等大幅提高剑攻击威力的服装，又或者是铁索装、回力标、锤子套装等追加道具伤害性能的服装，会更加实用。



这次DLC除了魔窟通关的鬼神套装之外，还新增了可以看穿宝箱内素材和在限时挑战追加10秒的船长套装。关底的宝箱素材是随机的，但只要玩家从森之洞开始，连续不断地打到最后的极之洞的话，就可以从8个宝箱里面取得1个斗技场限定的素材。

魔窟战斗心得

森之洞

■道具：回力标、弓箭、火手套

森之洞1/2：会跳的蛇要打3下，小心靠近。

森之洞3：其中一个图腾会轮流变换层数。



森之洞4：出现魔窟特有的紫色怪物，被碰到就会扣2点血，并且进入无法使用道具和剑进行攻击的异常状态，此时只能移动和举起队友。利用好弓箭清理完3波敌人，同时注意石像的爆炸。

水之洞

■道具：铁索、水杖、弓箭

水之洞 1/2/3/4：小心敌人吐出的炸弹，用弓箭引爆。在有冰幽灵的关卡注意也有会变换层数的冰幽灵，除了弓箭还要利用好水柱。

炎之洞

■道具：锤子、空气壶、铁索

炎之洞 1：利用图腾和空气壶吹灭敌人身上的火焰即可安全攻击。

炎之洞 2：先用空气壶吹掉中间的激光球，然后是有火的两只怪，最后的弹性怪最好能背对柱子再攻击。在熔岩石块上注意保持移动。

炎之洞 3：优先攻击会石化的小怪，用铁索扯掉小怪的面具。

炎之洞 4：要小心怪物除了伤害是两倍之外，中了它们的攻击还会被禁止任何攻击行动，这时要尽快换人。这里的弹性怪可以靠近打，其他的可以逼迫到边缘让其自杀快速通关。



冰之洞

■道具：火手套、回力标、锤子

冰之洞 1：用火手套逐一融化敌人即可。

冰之洞 2：先用火手套和回力标干掉冰蝙蝠，然后再去砸地鼠会比较快。砸完之后会有第二波敌人，准备好图腾打灭其火焰。

冰之洞 3：用锤子干掉盾牌兵。不要背对幽灵，可以带一个傀儡再靠近过去，万一被幽灵举起来就快速切换人物并用剑进行攻击。



冰之洞 4：用火手套长按 Y 键的火盾牌，等到幽灵攻击后的硬直时间靠近即可轻松解决它们。注意紫色的幽灵需要 3 层图腾，等它三连发再烧不迟。之后第二波敌人直接融掉平台让他掉下去。

寨之洞

■道具：空气壶、炸弹、弓箭

寨之洞 1：空气壶可以预先熄灭火焰，这样就算中箭也不会着火，不过一段时间过后又会点燃。战斗中各自攻击对应颜色的幽灵即可。

寨之洞 2：可以优先叠图腾攻击紫色怪，注意干掉它之后会出现第二只，要叠三层图腾。然后用炸弹花或者炸弹丢中旋转的机关（外围的会在南北停顿）。

寨之洞 3：可以先吹掉中间的激光球或者吹晕石像。四周的紫色独眼怪在打掉冰火雕像之后就会跳下来，用弓箭一边靠近一边射击即可。最后的四层石像需要叠三层图腾，在炸弹快要爆的时候丢过去炸死。

寨之洞 4：建议选择炸弹服，只要用好炸弹注意走位就能快速清掉多数敌人不至于太难，不过要注意努力值的消耗。最后一波敌人既有石像也有铁锤，最好是能够先把石像上的吹下来炸死，然后用弓箭把剩下的慢慢磨死。

沙之洞

■道具：水杖、空气壶、铁索

＊本关建议选择铁索套装。



沙之洞 1：用水杖或者空气壶把螃蟹引出。在沙地上要保持移动。

沙之洞 2：主要靠水杖的水柱来打，但要避免站在沙地上使用水柱。四个红心怪都用浇灌周围之后出现的炸弹花来清理，顺便可以补血，不过可以先把两只鸟干掉再去触发红心怪，这样就不会有过多的干扰。

沙之洞 3：减速的小怪无需清理，只要提前打掉以防干扰。有足够的距离之后就用铁索拉出海螺的肉质，打中两次即可干掉，中途不需要换人来攻击。如果距离太近了，就换人吸引海螺往反方向走。

沙之洞 4：用铁索把木乃伊变成骷髅，这样防御力就会大降。甚至可以利用他们跳到背后的特性来让其跌落。最后一波紫色骷髅直线投掷的骨头攻击距离很远，使用铁索的硬直时间内容易被打到，将它们吹落之后要注意回避。

暗之洞

■道具：回力标、弓箭、火手套

暗之洞 1：一开场地板就会隐形，所以前面两个傀儡要往平台旁边站好。之后使用回力标等道具清理蝙蝠即可。

暗之洞 2：保持一个 2 层图腾，先把白色的幽灵打掉。然后一人去中间打透明的幽灵，只要不背对他，命中数次即可。最后叠 2 层图腾，耐心地把对应颜色的幽灵清理完毕。

暗之洞 3：点火加弓箭射出来的火箭可以快速照亮通道，记住通道之后举起图腾依次用弓箭击破紫色的幽灵。只要远离幽灵就不会有什么威胁。

暗之洞 4：把木乃伊烧成骷髅，然后射箭击破。第二波的面具怪不能靠太近，用回力标可以直接推到地图边缘掉下去。紫色的骷髅只要触发了机关，将其吸引到平台上面即可让它们自灭。

极之洞

■道具：全部道具

＊推荐使用锤子套装（龟壳）、大回旋斩或剑圣套装。龟壳套装在前面的 3 个小关简直就是作弊一般的存在，单人游戏如果觉得有难度的话强烈建议先去刷一套。

极之洞 1：如果没有龟壳套装的话，可以先选择弓箭，离远了射箭即可轻松地逐一清理 3 个平台上的紫色怪。这一关最好能够无伤通过。

极之洞 2：一开始在石像上有 2 层和 3 层的紫色敌人，先用弓箭等道具把 2 层的骷髅干掉，之后就逆风冲刺上去触发机关，风停了可以更容易地进行还击。两个石像都干掉了，再把两边的独眼人分别打下来，吸引到地图边缘的话用回力标等道具就能直接推下去。

极之洞 3：火锤在攻击时的距离会比旋转时的半径略大，时刻注意不要离得太近。两个幽灵分别是 2 层和 3 层。第二波出现的是两条紫色的飞龙，在喷射旋风和冲刺下来时难以攻击，可以先切换到傀儡吸引飞龙，等待其冲刺接续的连斩或者喷火攻击之后出现较长的硬直时间再切换回来还击，三连斩的最后一下范围很大，要注意距离。有了龟壳套装的话砸中两三次即可。战斗后有一次补满血的机会。

极之洞 4：三个黑暗林克接近的时候会用剑直接砍，被碰到的话依然会被封禁攻击。趁着使用道具后的硬直时间反击。被禁止了行动或者难以逃脱的时候应尽快换人。

TIPS 好友之证可以在露天商人处购入了。

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报 PSN 商城热点推荐



随着 11 月下半月的过去，玩家终于可以在新作的浪潮中稍微松一口气。但游戏界的大事可没有闲下来，PS 大赏、“游戏界奥斯卡”TGA 以及每年索饭们的狂欢 PSX(PlayStation Experience) 接踵而来。三大盛事中自然不乏新作的出现，不知道各位读者又有没有在其中找到自己期待的游戏呢?

最新系统	PS4:3.11版本	PSV：3.55版本	PS3:4.76版本

PS4 版《坦克世界》BETA 测试结束

PS4

对于部分玩家特别是 PC 玩家来说，《坦克世界》绝对不是一个陌生的游戏。这个由白俄罗斯开发商 Wargaming.net 开发并运营的网络游戏一直在全球范围内有着不低的人气。虽然之前有推出过 Xbox 360 版和 Xbox One 版本，但登陆 PS4 还是第一次。

本次 BETA 测试时间为今年 12 月 4 日至 12 月 6 日，本作为免费游戏，公测不需要邀请码或其他要求，玩家只需下载游戏即可参与测试。本次测试的地图都为新地图同时也是 PS4 版本的专属地图，所有参与测试的玩家在游戏正式上线是还能额外获得一台 PlayStation 20 周年涂装的 M22 Locust 轻型坦克。不过本作的正式上线时间依然未定。



独立游戏《珍妮的线索》将登陆 PS4

PS4



《珍妮的线索 (Jenny LeClue)》预定将于明年登陆 PS4. 本作原本为今年 5 月与 IOS 平台上通过众筹形式上架的一款以解谜为主的独立游戏。虽然本作看起来只是一个移动端游戏，但凭着其精妙的谜题设计以及精彩的剧情获得了玩家们的一致好评。

玩家在本作中将扮演少女侦探珍妮为了解救被误认为是杀人凶手的母亲，在小镇中为调查谋杀案并和不同的人物互动以获得线索。玩家遇到的每个人物都有着自己的故事与秘密，玩家与他们的互动将会影响着你能否获得有用的信息，甚至将会改变珍妮以及他们的命运。

《夏莉的工作室》PSV 版发售日确定

PSV

PSV 版《夏莉的工作室 Plus 黄昏海洋的炼金术士》将于 2016 年 3 月 3 日发售。通常版售价 5800 日元，限定版售价 8800 日元。

和原作相比，本作将在原作剧情的基础上进行补完，上两作的主角爱夏和罗吉也会登场，新老人物齐聚一堂并将为“黄昏三部曲”故事画上一个完美的句号。



除了新剧情和新同伴之外，本作还将追加 DLC 和增加新 BOSS 等新要素，即使是玩过原作的玩家也依旧能在本作中找到相应的乐趣。



12 月港服 PS+ 赠送游戏一览

PS4 PS3 PSV

这个月港服 PS+ 的赠送内容和美服一样，虽然数量不多，但同样不乏亮点。

《圣铠传说 杀手版》是一款典型的美式角色扮演游戏，玩家能从战士、女武神、巫师与精灵弓箭手中选择一员，与由电脑或者玩家操纵的同伴合作一起攻略各式各样的地牢并面对魔物大军的围攻。

《国王密令 – 第一章 被追忆的骑士》为一款以剧情为主的冒险类游戏，Graham 国王将会以回忆的形式讲述王国过去的历史，玩家在过去中做出的选择将会影响王国现在的情况。

《孤岛惊魂 3 血龙》则是《孤岛惊魂 3》的外传，本作无论是风格还是系统但有一种上世纪科幻片的感觉，各种怀旧的元素加上强烈的色彩风格，本作给玩家带来一种与《孤岛惊魂 3》截然不同的游戏感觉。

作为共斗类游戏，《自由战争》的评价不算很高，但本作那引人入胜的世界观和独特的战斗系统依然给本作添色不少，依然值得各位没尝试过的玩家去体验一下。

以下游戏的优惠时间为：2015年12月3日至2016年1月6日

PS4新增免费游戏
《圣铠传说 杀手版》制品版（英文版）
《国王密令 – 第一章 被追忆的骑士》（英文版）

PS3新增免费游戏
《孤岛惊魂3 血龙》（英文版）
《火箭鸟 铁汉雄鸡》（中英韩文版）
《SSX》（英文版）

PSV新增免费游戏
《自由战争》（英文版）
《自由战争》（中韩文版）
《自由战争》（日文版）
《孤岛惊魂3 血龙》（英文版）
《火箭鸟 铁汉雄鸡》（中英韩文版）



□《SSX》



■《国王密令 – 第一章 被追忆的骑士》

《新次元游戏 战机少女 V II》繁体中文版发售日确定

PS4

由 IDEA FACTORY 开发的 PS4 游戏《新次元游戏 战机少女 V II》虽然销量和一线游戏相比有着不少的差距，但系列爱好者无论是数量还是其狂热程度都不逞多让，由此可见其人气之高。



本作的繁体中文版发售日于近日确定，《新次元游戏 战机少女 V II》将于 12 月 3 日正式发售，实体版售价为 338 元，数字版售价为 297 元。系列爱好者或者对于入坑跃跃欲试的玩家可以考虑入手本作了。

《未知海域 4 贼途末路》港版豪华珍藏版公布

PS4

虽然离玩家和德雷克再会还有一段时间，但其“超豪华珍藏版”就已经迫不及待地要跟玩家先打个招呼了。PS4 独占大作《未知海域 4 贼途末路》于最近公布了港版的特别版、珍藏版“Libertalia Collector’s Edition”信息，和普通版一样，都将在 2016 年 3 月 18 日发售。其中普通版售价 398 港币；特别版售价 568 港币，珍藏版售价 858 港币。

特别版附带内容如下：

游戏本体
Alexander laccarino设计的珍藏铁盒
Dark Horse制作的48页美术册
Naughty Dog主题以及海盗主题徽章贴纸
Naughty Dog点数：用于多人模式的游戏货币

珍藏版附带内容如下：

游戏本体
Alexander laccarino设计的珍藏铁盒
Dark Horse制作的48页美术册
Naughty Dog主题以及海盗主题徽章贴纸
Naughty Dog点数：用于多人模式的游戏货币
由Gentle Giant设计的德雷克12寸模型
多人模式道具，其中包括马达加斯加战友皮肤、亨利・艾佛利徽章棒球帽（以上两款道具为独占内容）、《未知海域》三部曲所对应的德雷克皮肤、黄金武器皮肤、沙漠武器皮肤



■特别版



■珍藏版

XBOX STYLE

不知不觉间一年就要过去了，总的来说今年Xbox One表现不错，国行也引进了不少给力的海外大作。这里也顺便提醒一下大家，一年一度的UCG大赏已经开始了。这次不光有最佳Xbox One游戏的评选，还有国行Xbox One游戏的评选，大家不要忘记去投一票哦！就算不为奖品，也要为自己心爱的游戏贡献一份力量，最终结果我们是会反馈给各大厂商的。



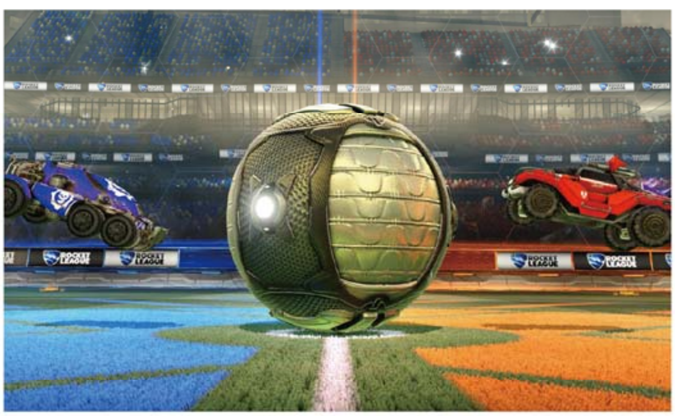
《火箭联盟》登陆Xbox One

原PSN免费游戏《火箭联盟》最近可谓大出风头。在刚刚结束的TGA中，它一举获得了最佳独立游戏、最佳体育/竞速游戏两项大奖。特别是在最佳独立游戏评选中，它战胜了夺标呼声很高的《精灵与森林》。

获得两项大奖，自然说明其有过人之处。《火箭联盟》是一款开着车踢足球的游戏，乐趣主要在于本地和联机的多人游戏，光看图片和视频很难明白其魅力所在，好在如今该作已宣布将登陆Xbox One平台，时间是明年2月。

作为迟到的补偿，开发商Psyonix也是早有计划。Xbox One版《火箭联盟》将以19.99美元的价格发售，包含3个DLC：Supersonic Fury、Revenge of the Battle-Cars以及Chaos Run。这3个DLC提供了6种新车和超过50种的改装部件。而Xbox One版还将推出独占车辆，包括以《光环》为主题的HogSticker，以及以《战争机器》为主题的Armadilo。

开发商还表示，Xbox One版的新内容并不仅限于此，未来它还会推出一系列的免费和付费内容。不过Xbox One版也有一个缺憾，那就是不支持跨平台对战。PS4版《火箭联盟》支持和PC版对战，但Xbox One版则不能和PC版对战，这可能与和索尼签定的协议有关。不管怎样，今年春节Xbox One玩家又多了一款全家欢的好游戏。



▲这就是Xbox One版限定的HogSticker和Armadilo。

《巨兽》宣布延期到2016年

备受关注的Xbox One主机独占游戏《巨兽》(Gigantic)日前宣布延期到2016年。游戏开发商Motiga表示，之所以做出这样的决定，是因为游戏在封测时收到的意见。作为一家新公司，游戏的延期意味着成本的增加，为此该公司不得不撤销了16个职位，但为了带给玩家最好的游戏，这些牺牲都是必要的。

《巨兽》是一款5对5的联机游戏，游戏的特色在于双方各有一个名为守护者的巨大怪兽，玩家的目的就是干掉对方的守护者。玩家干掉敌对的英雄角色就可以提升我方守护者的能力，从而给对方的守护者造成致命伤害。游戏支持Xbox One平台和Windows 10平台之间联机。



《巨兽》的美术风格十分有特点。

《死或生5 最终决战 核心斗士》正式免费

KT于12月4日宣布，《死或生5 最终决战 核心斗士》从即日起正式免费。《死或生5 最终决战 核心斗士》是《死或生5 最终决战》的精简版，原先并不是免费。《死或生5 最终决战》此前也推出过免费版，不过《核心斗士》的内容多得多，玩家可以玩到除故事模式外的全部模式，并可以免费使用霞、绫音、隼龙和疾风这4名角色。玩家可以通过购买DLC来让其升级为完全版，也能够正常联机对战，而且还可以解锁成就，理论上是可以免费拿到1000点的。而之前的免费版将不能下载，不过它也没有必要存在了。



三石琴乃配音的蛇拳女并没有入选这次的“奶排3”。

《古墓丽影 崛起》DLC详情公布

Xbox平台独占游戏《古墓丽影 崛起》发售后好评如潮，想必各位真饭早已取得了全成就。不过大家应该知道，本作推出了季票，也就是说会有多个大型DLC内容跟在后面，如今微软宣布了相关详情。在价值30美元的季票中，已包含了3个大型DLC，具体如下：

Endurance Mode：耐久模式。这个模式将考验玩家的生存能力，在此模式下劳拉的体力会不断消耗，而所有的素材、食物和工具都需要自己亲手采集、捕捉和制造。玩家需要尽量让自己活得更久，游戏中还将内设名为终极生存者的排行榜，根据玩家的成绩进行排名。此外这个DLC还将提供全新的角色外观和武器，定于12月29日推出。

Baba Yaga: The Temple of the Witch：本次于TGA上公布的DLC，并附有视频，看起来十分精彩。这个DLC是一段新的冒险，劳拉为了解开流传久远的传说而来到全新的世界，这里有各种超自然神秘现象等着她。这个DLC会提供全新的角色外观和弓，预定于2016年初推出。

Cold Darkness Awakened：在这个DLC里，一个冷战时期的军事基地被神秘势力占领，并释放了大量生化病毒。这导致西伯利亚荒野的人与兽受到感染，变成了毫无感情的冷血杀手。劳拉需要找到问题的解决办法，不过在此之前她首先需要幸存下来。这个DLC同样提供了全新的角色外观和武器，定于2016年内推出。



▲芭芭雅加（Baba Yaga）是俄罗斯童话中的一个老巫婆，有着吃小孩的恐怖爱好。

经典复活！《雷电Ⅴ》2月登场

在X360末期，日式游戏基本已经完全倒向了PS3平台，但惟独有一类游戏，X360对比PS3拥有绝对的优势，那就是射击游戏。如今老牌射击游戏厂商MOSS宣布，《雷电Ⅴ》将于2016年2月25日登陆Xbox One平台，看来在射击游戏厂商眼中惟有Xbox平台才是正统。

本作是“《雷电》系列”诞生25周年的纪念作品。游戏预定会收录8大关、24小关，并有多条路线来改变故事走向。作为一个老牌射击游戏迷，纱迦这里就额外多说两句：“《雷电》系列”的理念一直停留在上世代90年代前期，它并不要求玩家在漫天飞的弹幕中左闪右躲，而是强调玩家要将危险扼杀于襁褓之中，因此现在玩起来反而可能会有耳目一新的感觉。开发商表示该作的理念是“不拘泥于既存概念”，不知道会有什么样的进化。总之射击游戏玩家买Xbox One就没错啦！



《暗影恐惧》将推出重制版

X360时代大受好评的XBLA游戏《暗影恐惧》，日前宣布将推出重制版，对应平台为Xbox One、PS4和PC。《暗影恐惧》根据Orson Scott Card的小说《帝国（Empire）》改编，故事讲述主人公Jason Fleming和女友在山区探险时，女友被不明身分的武装分子抓走，主人公为救出女友潜入基地，却发现了一个惊天阴谋。游戏的玩法和《银河战士》、《恶魔城X月下夜想曲》相似，不过采用虚幻引擎制作，表现力远胜这些前辈，让玩家大开眼界，因此在当年极受好评。

这次的重制版定于2016年上市，12月内玩家可以去官网限时免费下载PC版。重制版将增加全新的内容，包括新的成就和挑战。



▲满足特定条件后会出现特写镜头，这是当年“月下LIKE”类游戏所无法做到的。

游戏推荐：《巫剑神威控》

《巫剑神威控》是一款于Xbox One和PS4上登场的下载游戏，游戏原本推出过PC版，如今移植到次世代平台。对于PS4玩家来说，这样的日式游戏并不稀奇，但对于Xbox One玩家来说就比较稀罕了。目前该作仅在日服卖场有售。

首先要说的是，这款游戏并不是成就神作，但游戏本身比较有趣，要具体描述的话，就是和《鬼武者》有点像。游戏的画面、音乐、剧情都比较一般，流程一共分5关，每关以持久战形式展开，最后是BOSS战。第5关则直接是最终BOSS战，可以说游戏的乐趣全部来自于战斗。（看妹子的除外）

如果你是一名老玩家，听到我说游戏很像《鬼武者》，那肯定就会想起一个词：一闪！没错，这也是这个游戏的最大特征。游戏中存在着大量类似一闪的技巧，且听我一一道来。

首先是完美防御，操作是敌人攻击到你的瞬间按LT，成功之后会发出白光。而在完美防御成功的时候，继续按住LT不放，再按Y键，就可以使出后闪。后闪的攻击力不高，不过可以把周围的敌人弹开。与后闪相对的是先闪，先闪可以说是游戏最重要的技巧，威力极大，对于杂兵不是一击必杀就是打成出血状态。先闪的使用时机是敌人攻击之前按B键，不过和《鬼武者》一闪不同的是，这个攻击之前并不是指敌人攻击到你的瞬间，而是敌人出招的时候，具体很难描述，需要大家自行摸索。和《鬼武者》一样，不同的敌人用不同的招式时，先闪的时机也不一样。



游戏的成就设置比较简单，除了一些累计型成就外，就是要求玩家全难度通关。游戏一共有5个难度，分别是简单、普通、困难、超困难和地狱。真正的难点从超困难开始，这个难度下敌人不仅攻击力高，而且HP多，数量也很夸张。而地狱难度就更夸张了，敌人所有的攻击都是一击死，不过相对地敌人配置并不会像超困难那么变态，所以还是可以努力一下的。



总的来说本作绝非成就神作，不过依然值得一玩。推荐对日式游戏情有独钟的玩家尝试。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



11 月的任天堂直面会为玩家们公布了不少新作的发售日，而在节目编排方面也比 E3 时的要好得多，因此获得的评价还是比较正面的。只不过 Wii U 平台依靠《超级马里奥制造》、《油彩军团（Splatoon）》和《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》更新维持热度的情况将延续到明年初。而最为惊喜的是，《大乱斗》除了公布《最终幻想Ⅶ》的克劳德参战之外，还宣布了 12 月要举办最后一次专场节目，届时玩家对参战角色投票的结果是否会揭晓？让我们拭目以待吧。

任天堂直面会最新情报汇总

《塞尔达传说 黄昏公主》高清重制

发售日：2016年4月21日

2006 年的 GameCube 和 Wii 游戏《塞尔达传说 黄昏公主》早前被发现在 eShop 中出现了“HD 版”的图标，因此本作将推出高清重制版的消息也不胫而走。直面会上正式公布了《塞尔达传说 黄昏公主 HD》登陆 Wii U 平台。作为 2016 年“《塞尔达传说》系列”30 周年纪念的预热，该高清版交由澳大利亚工作室 Tantalus Media 进行重制，除了人物和场景的贴图更加清晰之外，本作还会追加新的游戏要素，但目前尚未公开详情。此外，重制版增加了对 amiibo 的支持，包括《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》中的四个系列角色（塞尔达、林克、希克、伽农）和猫眼林克。





《塞尔达传说 黄昏公主 HD》游戏售价为 5700 日元，单独的狼林克 amiibo 售价为 1500 日元。届时本作还将推出含有“狼形态林克”amiibo 和原声 CD 的游戏同捆套装，售价为 6700 日元。值得一提的是，狼林克 amiibo 中记录的一部分数据将可以使用到 2016 年推出的 Wii U《塞尔达传说》完全新作之中。

《星际火狐 零》发售日确定

发售日：2016年4月21日

由白金工作室和任天堂联合开发的 Wii U 射击游戏《星际火狐 零》原定于年内发售，但随后宣布延期，而本次直面会终于公布了正式的发售日。不过本作延期后的发售日比《塞尔达传说 黄昏公主 HD》更晚，售价则是 5700 日元。从预告片来看，游戏的画面细节较初次公开时略有改动，首次亮相的过场动画中出现的火狐等主人公的形象也做得比想象中要精致许多。据悉游戏主屏幕将以 1080p 显示战场视角，而 GamePad 的驾驶舱射击视角则是 720p，均为 60 帧流畅运行。本作的三种主要载具均有第二形态，玩家要切换形态在水陆空交替射击，或是以小机器人潜入进行解谜。



《马里奥网球 终极扣杀》延期至明年初

发售日：2016年1月28日

《马里奥网球 终极扣杀》同样延期到了明年初发售，售价为 4700 日元。游戏支持本地 4 人和在线联机模式，主要新增加了“跳跃扣杀”



的击球动作和巨大化系统。当对手的体势出现破绽的时候就可以使出跳跃扣杀来回击，打他一个措手不及。因此本作的比赛节奏会变得更快，而这也正是标题中“终极扣杀”的含义。另外，吃下场中出现的“巨大蘑菇”后变身一段时间，从而加强击球威力的巨大化要素也是本作新增的玩法。如果希望更传统的比赛体验，那么也能够选择没有巨大蘑菇的经典模式游玩。在 amiibo 方面自然是支持“《超级马里奥》系列”，玩法类似《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》，在比赛前读取 amiibo 即可召唤 AI 队友一起比赛，并且在比赛后写入 amiibo，让角色的各种能力得到提升，甚至带到在线联机中游玩双人比赛。

《口袋铁拳》黑暗超梦登场

发售日：2016年3月18日

从街机移植到 Wii U 平台的格斗游戏《口袋铁拳》宣布了初回特典为一张特殊的 amiibo 卡片。在读取之后，就可以在游戏一开始时就解锁“黑暗超梦”。本作实体版售价为 7200 日元，下载版售价为 6800 日元，而同捆《口袋铁拳》游戏的 Wii U 主机套装也预定会在同一天发售。

ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT



《超级马里奥制造》搜索功能强化

Wii U平台的《超级马里奥制造》发售至今已经有了超过330万个自制关卡被上传，然而游戏最初的关卡分享功能相当不便，如果不是玩随机关卡，那么玩家就需要输入一长串数字。而预定在12月的更新，将带来一个新的关卡检索入口网站。在电脑和移动端，玩家能够根据类似“音乐关”、“全自动关”等标签和难度、地域等特性来筛选出想要的关卡并收藏，然后就可以进入游戏里面找到这些关卡直接游玩。



女版林克成真！？《塞尔达无双 海拉尔全明星》新角色亮相

发售日：2016年1月21日

早在前作《塞尔达无双》的设定集中，就有玩家发现被弃用的“女版林克”人设图。没想到当初的遗憾在3DS版《塞尔达无双 海拉尔全明星》中得到了补偿。新角色名为林可儿(Linkle)，特征是双持弓弩作为武器，使用连射箭和炸弹箭，以及扫堂腿等依靠脚踢的攻击方式。当然了，林可儿并不是真正意义上的女林克，而是一个独立的新角色，在本作中她将拥有自己的剧情。购买3DS版的话，新角色还能够在Wii U版中使用。此外，游戏的初回版特典附赠系统主题，限定版N3DS LL同时发售，售价为18800日元。



时隔十年《卡片召唤师》新作公布

桌面卡牌游戏系列《卡片召唤师》的完全新作《卡片召唤师 反叛》依然由Omiya Soft负责开发，将在2016年登陆3DS平台。本作除了从旧卡中精选之外，还会追加200张以上的新卡，并且对系统和规则进行改良。



●新amiibo一览

除了新推出的amiibo之外，年内还会追加大批已发售的amiibo的出货量，届时部分高价种类的amiibo价格有望下降和趋于平稳。有购买意向的玩家可以持续关注。

◆2015年12月17日发售



▲卢卡　▲黄金马里奥　▲《动物之森 amiibo庆典》系列

任天堂账号使用说明

任天堂在12月正式开放了新账号系统“任天堂账号”的初步功能，包括注册和关联现有NNID和社交平台账号、快捷下载和充值优惠活动。从目前试用效果来看，便利性和速度都还算不错，在国内网络环境下也能享受到大部分基本的功能，但显然新账号的用途还很少，而会员积分服务也要等到3月才会开放。

●注册方法

鉴于支持关联的社交平台在国内都不可用，而且只绑定社交平台会缺失一些功能，国内玩家注册任天堂账号的方法自然就只有跟NNID关联了。每台Wii U或者3DS都有各自的NNID(Nintendo Network ID)，已有NNID的玩家可以绑定自己的邮箱，而任天堂账号跟NNID关联之后，原有NNID的“邮箱”就默认成为了新账号的登陆ID，密码同样。在任天堂官网登陆之后，即可进入账号管理页面修改密码和邮箱等信息，而不必到主机上对NNID进行修改。



▲从官网右上角点击登陆/注册，建立新账号的过程中就可以用NNID登陆并与任天堂账号关联。登陆任天堂账号之后，玩家在浏览官网时的操作就会影响该账号，比如一键下载游戏、账号管理和官方资讯推送等。



▲除了更改密码和绑定信息，未来在设置页面还能看到专属于自己的优惠券。

●一键下载

无论是移动端还是PC端的官网，都可以在游戏介绍页面找到一键下载的按钮。当玩家登陆了任天堂账号之后，点击该按钮就可以在对应的主机上自动下载游戏。当然了，主机要处于待机状态并且已经开启了后台下载功能。



▲以免费下载游戏《口袋妖怪 绘图方块》为例，通过点击进入任何与该游戏相关的页面链接，都可以看到游戏介绍页。然后点击下载按钮即可开始下载，等待下载完毕打开主机就会提示加入了新游戏，非常方便。

●充值活动

在2016年2月1日之前，只要用NNID注册了任天堂账号并默认接收官方推送的邮件，就可以在每充值1000点eShop余额的时候获得100点。余额每日24时统计，每天最多可以充值10000点，所赠送的点数会在1周内以兑换码的形式发送到账号绑定的邮箱。



►在官网登陆之后，可以接收到优惠活动和目前在玩的游戏资讯提醒，比如《怪物猎人×》赠送的蜂蜜又可以下载了。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

最近有一些国行 Xbox One 用户反应，在经过最新的更新后，国行 Xbox One 不再能运行 X360 游戏，症状是卡在一开始的 X360 初始画面。经过我们测试的确如此（截止至 2015 年 12 月 7 日），我们已向百视通方面反映这一问题，希望能够早日得到解决。

价格行情——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV–2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	218元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1407元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

年底即将迎来 PSV 的销售高峰，现阶段 PSV 价格比较稳定，港版、日版均在 1100 元左右，想必年底过后受到销量波动，价格会有小幅提升，有需求的玩家可以赶在圣诞节之前入手。目前 PSV 相比 PS4 来说关注度较低，一方面是由于掌机面向人群更集中在学生层次，面临和智能手机竞争的态势，另一方面是原先以掌机为主的 CU 向玩家基本已经迈入工作岗位，自然也就由便携主机过渡到了家用机。虽然 PSV 目前在关注度上不高，但是在游戏方面依然还是可圈可点的。另外，近期 PSV 又有进一步被破解的趋势，和以往破解 PSP 模式不同，新的进展是有玩家成功提供了 PSV 卡带的游戏数据，PSV 的游戏卡带是特制的 Memory Stick 存储卡，带有硬件加密，所以普通的读卡器不能直接读取 PSV 卡带中的数据。不过现在诞生了全新的 game read–only 模式，这样可以让 PSV 主机在此模式下读取游戏卡带的文件，相当于是借助 PSV 硬件解开了 PSV 卡带的加密。现在的问题在于卡带中的文件依然有 AES 加密，且 AES 加密是在游戏过程中实时解密的，相当于不运行游戏根本无法知晓解密方式。当然，和 PSP 一样，如果能取得 PSV 系统中的解密密钥，便可以直接解开这一层加密，随意访问游戏的原始数据。现阶段，国外玩家已经成功破解了 PSV 的部分系统文件以及游戏存档，在 PSV 游戏卡带数据可被读取之后，或许 PSV 的破解也将更进一步。目前被导出的游戏，相当于 PSN 中下载的游戏数据，玩家在取得游戏运行授权后就可以直接运行了，相当于还是需要购买此游戏。所以对于玩家来说，PSV 的破解只能说还是刚刚迈出第一步。比起 PSV 破解 PSP 现在的 TNC、ARK、TNV 三气泡共存运行 PSP 模式，还差得远。

最后，很多玩家最近吐槽今年日版新发售的 PSV 的黑边框实在扎眼，现在日本知名的配件厂商 GAMETECH 推出了遮挡边框的新款 PSV 贴膜，可以遮挡住黑边框，如果你喜欢痛机的话，其实也可以考虑买一张主机全身贴纸遮挡住黑边框，具体就要看自己的选择了。



▲今年9月发售的三款新颜色PSV–2000有巨大的黑色边框，对看惯了窄边框的玩家来说确实需要这款全身贴膜遮挡一下。

主机及主要周边参考价格

PSV–2000主机（国行黑白，Wi–Fi）	1149元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV–2000主机（港版、日版，Wi–Fi）	1100元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	298元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	498元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS主机（日版，9.2系统）	900元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡	79元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1339元
近期推荐购入指数		10

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

猎人们关注的《怪物猎人 X》在上月底正式发售了，目前国内市场上正版卡带的价格在 350 元左右，下载版在 290 元左右，相比之下，卡带版要更加合适。《怪物猎人 X》的火爆也催生了新的行业：《怪物猎人 X》



▲火爆的《怪物猎人X》修改业务在某宝上销售破万，未来联机看来需要谨慎一些了。

装备修改。目前在国内的某宝上，MHX修改服务可针对烧录卡玩家、无卡破解玩家和正版卡玩家修改，正版卡需要邮寄卡带，烧录卡和无卡破解提供相应的USER数据即可。修改的范围也更是可怕，最强武器、最强猫装、最强防具等一应俱全，修改的价格大约相当于新游戏的三分之一左右，如果你有一定兴趣，不妨可以去某宝尝试一下。在《怪物猎人X》火爆的背后，3DS主机相对之下却没太多波动，N3DS主机9.2系统售价依旧维持在900元左右，单纯玩《怪物猎人X》的话也可考虑大屏幕不可破解的N3DS LL，售价在1000元左右。另外《怪物猎人X》需要9.9系统才可运行，N3DS主机只可在9.2系统下破解，因此运行正版卡带需要配合GateWay 3DS和无卡破解的固件欺骗才可以，破解玩家切勿盲目升级，以免无法再次破解。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）	900元	DSTWO PLUS（支持至9.2系统）	300元
N3DS LL主机（日版，9.5系统）	1000元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
SKY3DS（支持10.2系统）	390元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元

03 购机推荐套餐 PS4

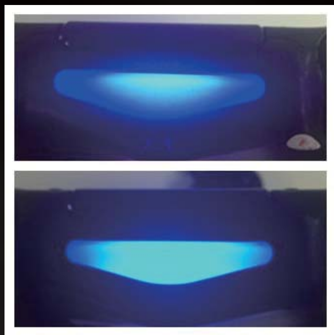
	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		10

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

PS4自首发两年后，总销量超过3000万，成绩亮眼，索尼今年更是把全部精力放在了PS4身上，PSX2015足以说明一切，《未知海域4》的亮相让众多玩家欢呼不已。当然更让玩家关心的是，PS4近期的售价继续下跌，港版500GB版本目前报价在2100元左右，而前不久发售的1TB港版主机，售价也从2500元跌至2250元左右，性价比突出。如果买来PS4不是为了吃土的话，多加100多元多500GB的硬盘空间自然是首选，因此为打算选购港版的玩家强烈推荐1TB版本的新主机。相比之下，已经来到年底，可是国行的1TB主机仍然没有消息，不知道是否会跳票，还是索尼打算作为圣诞献礼在国内上市。在港版1TB价格稳定的情况下，国行版主机的优势暂时只剩下2年的整机保修了。另外需要注意的是，目前市面上已经出现高仿的DUALSHOCK4手柄，当然在做工上仍旧粗糙，比较直观的对比方式是检查手柄的背部蓝灯。高仿手柄灯光不均，只有中间明显，原装手柄的蓝光散布均匀柔和，玩家参考左边的图片便可分辨。最后玩家关注的PlaySation诞生20周年的初代灰PS4手柄已经上市，港版售价在370元左右，喜爱的玩家不要错过了。



▲高仿的DS4手柄蓝灯发光不均，可以轻易地辨别出上面的手柄属于高仿。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2120元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2250元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（行货）	380元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2550元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2550元
近期推荐购入指数		6

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

Xbox One近期波动明显，台版、港版、韩版价格接替上涨，目前三种版本之间的售价相差不到100元，依然还是台版价格最低，韩版居中，港版最贵，但相差区间已经不太明显，不是追求极限性价比的话，玩家可以考虑韩版主机，毕竟直插220V电源还是非常有优势的。相对的，新款1TB主机售价则有稍许下跌，没有体感配件的黑色港版现在报价在2700元左右，对比500GB贵了不到200元，还是比较划算的。现在很多玩家购买Xbox One会发现主机多半是同捆游戏套装，实际上这类主机在进货价上和普通主机相差不大，而且多一款游戏，商家在成本控制上是比较有优势的，因此很多购买裸机的玩家最后收到的主机也是同捆游戏套装，却发现包装里没有游戏，这也属于正常现象，毕竟选择非国行主机就要面对这样的一些问题，当然还是建议玩家到实体店去体验尝试，毕竟开封的产品在部分配件上有掉包几率，现场检查相对要更省心一些。



▲国内的很多Xbox One卖家进货都是游戏同捆主机，因此购买裸机或者是其他游戏的套餐搭配，主机肯定是要被开封的，玩家多多检查即可。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港台韩，500GB，黑色，无Kinect）	2550元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect）	2700元	Xbox One精英版手柄	900元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元	原装HDMI线	280元
Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年12月8日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



炫目的爆炸，刺激的飞行，《正当防卫3》依旧沿袭了系列一贯爽快的特点。数量众多的攻击型载具搭配不同种类的武器，不管是使用枪械、炸弹、手雷还是钩爪，玩家在游戏中可以摧毁，不对……解放自己国家的手段成千上万，战斗表现能有多么天马行空，就要看玩家自己对战斗艺术的造诣有多深了。虽然游戏本身的优化一般，不过制作组想到了一个非常取巧的方法来转移目光，他们赋予了本作华丽至极的爆炸效果，又悄悄限制了同屏敌人的数量。几个小时玩下来，玩家的眼睛可能已经要被炫酷的爆炸闪瞎掉，但仔细一想其实又好像没有打死多少敌人。所以就游戏本身的进步而言，本作并没有做出什么突破，不过毕竟并非顶级巨作，这些问题并没有对游戏体验产生什么大的影响，所以还是推荐玩家尝试一下。

正当防卫3	Square Enix	动作冒险
多机种 Just Cause 3		美版
2015年12月1日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4、XOne：468港币		

本攻略对应游戏版本：PS4 1.33版本　XOne为同期对应版本
游戏白金/全成就时间约75小时以上

操作列表

徒步操作

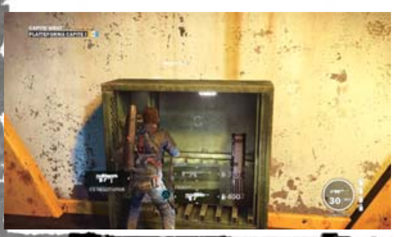
XOne	PS4	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
X键	□键	装填弹药
Y键	△键	开启飞行服/场景互动
A键	×键	跳跃/降落伞开关
B键	○键	近战攻击/动作取消
RB键	R1键	投掷手雷/安装GE-64炸弹
RT键	R2键	射击
LB键	L1键	发射抓钩
LT键	L2键	拉紧组合抓钩
RS键	R3键	精确瞄准
十字键↑	十字键↑	切换双持武器
十字键↓	十字键↓	切换GE-64炸弹
十字键←	十字键←	切换重型武器
十字键→	十字键→	切换主武器
MENU	OPTION	暂停
VIEW	触摸板	游戏系统菜单/地图

载具操作

XOne	PS4	作用
左摇杆	左摇杆	载具转向
右摇杆	右摇杆	移动视角
X键	□键	手刹车/飞机左转
Y键	△键	乘坐/离开载具
A键	×键	使用降落伞离开载具（长按）
B键	○键	氮气加速/飞机右转
RB键	R1键	载具武器
RT键	R2键	油门（直升机为升高）
LB键	L1键	载具武器
LT键	L2键	减速/倒车（直升机为降低）
LS键	L3键	鸣笛/开启护盾
RS键	R3键	倒后视角
十字键↓	十字键↓	收回抓钩

游戏系统

武器



对应四个十字键，外加按下R1/RB可以投掷的手雷，本作共有五个类型的武器。十字键分别可以切换一种武器，每个类型的武器只能携带一把，游戏中部分特

殊武器的弹药不通用，需要通过获得专用子弹进行补充。枪械可以从敌人手中夺取，或者在基地的武器补给点更换。需要特别讲一下的是游戏中十字键↓对应的GE–64 炸弹，切换为 GE–64 后系统有一套专门的操作方法，首先玩家必须要贴近安置目标才能按下 R1/RB 键设置 GE–64，当炸弹布置完成后，画面中会出现一枚炸弹的提示，此时玩家长按 R1/RB 键即可引爆 GE–64，虽然在战斗中实用性不足，但是GE–64 炸弹对建筑物的伤害非常巨大，解放据点摧毁载具时记得多多使用。同时引爆 GE–64 时，一定要远离起爆地点，避免被爆炸波及。

呼叫资源

游戏中呼叫资源必须要有“BEACON AVAILBLE”道具点数（在地图上以向下的箭头标示），按下触控板，进入“REBEL DROP”选单后，玩家可以一次性选择三种武器以及一台载具。当确定需要支援的物资后，要在左下角的位置点选确定，之后 R1/RB 按键就会变为标注投掷点的信号弹。需要注意的是，友军能提供的资源并不是随意呼叫的，这些物资投掷一次后，就会重新被锁上并开始计算冷却时间，玩家需要等待一段时间后，它们才会重新解锁。另外载具作为游戏中的一种独特收集，玩家必须在解锁据点后，将载具开到己方据点的车房内储存才能进行呼叫。



钩爪

这是上一代游戏中已经存在的装备，在游戏中钩爪的用法多变，正是这个道具的存在，让本作的战斗产生了自己独特的风格。在战斗中轻按 L1/LB 可以使用钩爪抓取到敌人施放飞踢；长按的话钩爪的操作将变为两段瞄准，当玩家长按按键选定第一个目标后，再次选定第二个目标并释放按键即可将这两点之间使用钩爪连接起来，此时再按下 L2/LT 键钩爪之间的绳索会出现收缩，通过组合钩爪的操作，玩家可以将两个重量相等的物体牵引至一起，而如果两目标间重量差距较大（如士兵连接载具，载具连接建筑物），则重量较轻的一方则会被拉扯向较重的物体，通过类似的组合玩家可以将许多需要大量弹药才能搞定的敌人瞬间解决。

另外钩爪在帮助角色移动时，也扮演着重要的角色。简单的将钩爪发射向目标，主角就会被拉向钩爪的方向，这在战斗中可以帮助玩家快速躲避敌人，或者到达一些距离较远的地方，因为本作没有跑动的设定，所以钩爪移动会成为游戏中玩家使用最多的动作之一。在攀爬较高的建筑或山峰时，钩爪也能提供有力的支持。



飞行服



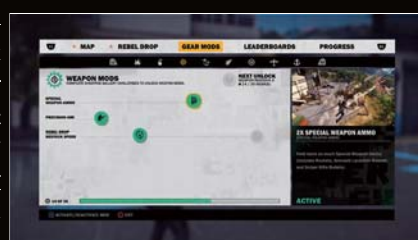
本作中加入了飞行服这一全新移动系统，玩家可以通过按下△/Y 键来张开飞行服。使用飞行服时，必须要有足够的气流作为支持，玩家才能在空中飞翔。当前进的动力不足时，可以通过降低高度来加速，或者使用钩爪抓向目标方向来产生动力。有时如果水平面高低不平不具备起飞条件，可以通过开启降落伞获得足够的高度后，再转变为飞行模式。另外游戏中无形的气流也会影响玩家使用飞行服，譬如如果面前有一座高山或者处于无风的树林边，则飞行服会很快失去动力。

降落伞

降落伞是系列中的老道具了，为了让玩家更多的选择使用飞行服，所以降落伞的很多能力都被分散到了技能中去，玩家最初使用降落伞时，有着诸多限制。在本作中，降落伞最佳的用途其实是作为开启飞行服的前置动作，玩家在通过钩爪移动获得动力后，开启降落伞可以升到很高的高度，此时进入飞行状态就会变得极为简单。当然，作为高空速降的必需品，降落伞依旧有着其不可替代的关键作用。

技能解锁

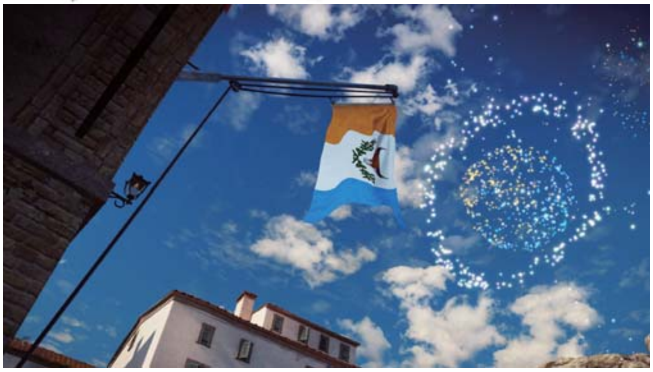
当玩家解放地图中的据点后，附近就会刷出挑战点，玩家通过完成这些挑战获得分数来拿到齿轮（GEAR）。获得一定的齿轮数量后，玩家就会有新的技能解锁（GEAR MODS），此时使用获得的齿轮即可开启这些技能。游戏中根据技能的类型共分为八种，每一类技能都有对应的挑战类型，界面右边的技能介绍影像会告知玩家这些技能的作用。虽然游戏有对应的奖杯/成就需要玩家完成所有挑战的最高评价，但是学习所有技能所需的齿轮数量并不需要完成所有的挑战。玩家获得最高评价的挑战标志会由绿色变为蓝色，提醒玩家此挑战已经完成，没有获得最高评价的则依旧会显示为绿色，不过在地图上将光标停留在挑战标识上时，会显示玩家曾经获得的游戏纪录。当玩家不想使用已经获得技能时，也可以在技能菜单将这些技能手动关闭。



解放国家

除了主线剧情外，本作没有任何支线内容，玩家在游戏中能做的，只有两件事：1. 跟随主线任务解放国家。2. 通关后自由行动时继续解放国家。所以说白了只要本作只是提供了一个巨大的地图和一些敌人供玩家狂轰滥炸，游戏中主角的国家 Medici 一共有三个大的区域，每个区域都有许多以省份为单位的小区域，玩家在开启地图后，会看到很多地名，将光标选中这些地区后，它们的

TIPS 攀登建筑时使用开启一次降落伞能让你飞得更高，但是爬山时单纯使用钩锁上升要来的更加迅速。



区域面积会以半透明的红色标出，地图左边的菜单同时显示出这个区域内的敌人据点数量与类型。但是需要注意这些据点并不会在地图中直接显示，只有当玩家亲自来到这些地区后才能将它们在地图上标出。

找到这些据点后，玩家要做的就是摧毁据点内的目标建筑解放这些区域，进入据点后，需要破坏的目标会在游戏画面左边显示，玩家根据指示完成摧毁这些目标即可。游戏中的据点根据性质分为很多种类，基本上可以用民用据点和军事据点作为区分，顾名思义民用据点即为村落或者城市，解放时难度不高。而军事据点则根据其等级不同，难度也各有高低，Medici 上面一共有三个大区，每个区域都对应游戏中最难攻克的大型要塞，这三个要塞都是我们在剧情模式中必须解决的目标。另外在解放据点后，据点的选单下会出现“RE-OPPRESS AND FAST TRAVEL”的选项，点击这个选项即可重置此据点，再次进行挑战。

热力通缉

本作中也存在类似于《横行霸道》一样的通缉系统，当玩家攻击敌人时，就会出现通缉。根据玩家的行动，通缉等级会不断上升，五星通缉为最高通缉等级。在通缉度升级时，玩家会看到时画面上出现一个红色对讲机的进度读取，出现这个提示的目标就是呼叫支援的敌兵，如果此提示读取完成，则玩家的通缉度就会上升，如果玩家将这名敌人提前解决通缉度就会暂时维持在当前等级。希望逃离通缉的话，只要从敌人的视野中消失一段时间，画面右边的通缉状态就会发生改变，保持隐蔽一段时间后，通缉就会取消。

混乱值

混乱值（CHAOS）是通过在游戏中解决敌人获得的分数，搞定敌兵、载具、敌军设施都可以获得这项分数，不过除了与奖杯／成就相挂钩外这个数据在游戏中没有其他的作用。混乱值获得的多少根据破坏单位的不同，也有所区别，破坏大型设备是获得混乱值的最佳手段。

收集要素



本作的收集内容数量众多，不过在如此巨大的地图内寻找这些收集十分令人头疼。虽然玩家在接近这些收集品后，都会在画面下方出现一个类似于接收信号的提示，但是找起来依旧很困难。不过好在只要玩家经过收集品，并出现信号提示后，这些收集品都会在地图上以问号图标标注，也方便了玩家之后的收集。

本作中的收集共分为神龛、坟墓、录音带和老旧工具四种，这四种收集全部对应奖杯／成就，每个区域内的收集进度，可以在地图界面的左下角查看。

多人联机

说起多人联机，其实本作并不具备多人联机游戏的功能，所谓的在线模式其实只是将你在游戏中的评价和数据同步到网络与其他玩家进行对比。所以是否开启在线模式对游戏本身并不产生影响，不过因为涉及到奖杯／成就的取得，玩家还是要在获得所有线上奖杯／成就前保持在线模式的登录状态。

剧情流程攻略

WELCOME HOME

我们的主角 Rico 乘坐飞机回到了自己的故乡 Medici，刚刚到达目的地随即遇到了攻击，此时玩家需要来到飞机外面，使用火箭筒解决一路上看到的防空炮，搞定三个炮台后，飞机会遭遇更为猛烈的攻击，因为此处的剧情设定，所以玩家的飞机必定会被击落，大家不必惊慌。飞机出现失控后，玩家根据提示跳下飞机后，会相继开始跳伞和钩爪移动的教学。当玩家使用钩爪爬上一处悬崖后，就会遇到自己在 Medici 的老朋友 Mario，帮他解决几个杂兵，俩人就会开始叙旧。见到 Rico 的 Mario 表现得非常兴奋，甚至情不自禁地给了 Rico 一个熊抱，唠完了嗑说回正题，Mario 表示此时 Medici 的局势已经极为紧张，叛军在对抗 Di Ravello 将军的战斗中处于不利形势，此时正是需要 Rico 助一臂之力的时候。

驾车和 Mario 赶到正在发生交火的友军位置，开始游戏第一场正式战斗，通过战斗玩家可以发现，敌人的 AI 设计得比较激进，即使手中有枪也绝不会和玩家远距离对射，而是常常主动展开进攻，所以玩家也要多多利用钩爪移动等方式避免被围攻，不过毕竟是游戏第一场战斗，所以难度倒不是很高。解决完这边，另外一边又出现了情况，此时玩家要驾驶直升机赶往支援另外一帮友军，注意直升机只有升高和降落两个操作，其余的移动只需要推动左摇杆即可，任务中虽然给出了到达支援点的时限，但实际上时间非常充裕，抵达后根据系统提示使用高处的机枪，解决赶来支援的敌人后任务结束。

游戏中除了刚刚完成的第一个任务外，其他时候想要开始任务的话，都需要来到地图上标有牛头的位置才能进行，游戏中开始部分任务是需要达成对应解锁条件，满足条件后牛头标志为金色时才可以开始任务，未达成时则为灰色。



TIPS 如果实在懒得收集汽车，可以发现每次玩家开始游戏时，身边几乎都会出现一辆值得收集的车辆。

TIME FOR AN UPGRADE

回乡之后，Rico 同样迫切地希望可以快速改变家乡的现状，在这个问题上他和叛军的科学家 Dimah 产生了一些分歧，不过在一番争执之后，俩人最终还是达成了共识决定先解决家乡的问题，Dimah 提议要首先提升一下 Rico 的装备，顺便看看身为领袖 Rico 的能力如何。

任务开始后的第一阶段，玩家要熟悉如何使用钩爪进行快速移动，想要快速通过的话，记得在适当的时间开合降落伞可以起到有效的帮助。到达一处基地后，Dimah 会要求我们学习使用组合钩爪，此时在基地大门两边各设置一个钩爪后按下 L2/LT 键即可破门而入（此处不可使用枪械）。进入后用同样的方式连接油罐和油桶，即可利用油桶将基地内的油罐引爆。摧毁基地后，Dimah 帮助 Rico 装备了本作的新道具飞鼠装，跟着系统提示从山崖跳下，并按下△ /Y 键打开飞行服降落在目标地点。跳下悬崖来到大桥后，需要使用十字键↓切换为炸药，并在指定地点按下 R1/RB 键安装，随后来到前方制高点等待敌人来到后，长按按键炸毁桥梁。这之后 Dimah 会告诉我们即将有敌人的空中支援到来，根据提示夺取两个防空炮台即可将敌人悉数解决。防空炮的旁边会有一个敌人看守，然而也只有一个敌人看守，所以基本可以无视。

解决所有的敌人后，Mario 联系 Rico 见面，来到他家门前后，屋子里面两人儿时的长辈竟然先听到了动静，招呼 Rico 快点进到屋子里去。Mario 则在门前和 Rico 进行了简短的交谈，在对 Rico 多年前的离开表达了不满后，话锋一转 Mario 还是非常开心得到了 Rico 的帮助，这里也算变相体现了主角的战斗力，而交谈中 Rico 也已经为叛军制定出了如何扳倒 Di Ravello 的计谋。

MARIO'S REBEL DROP



当玩家根据游戏系统提示解放了 MANAEA 据点以后，就会接到来自 Mario 的讯息。在此任务中玩家将进行空投资源系统的教学，依旧提示接到任务后，Mario 会告知玩家需要先帮他一个小忙，随后玩家来到刷新出的目标地点，会看到一辆小绵羊机车，驾驶它返回码头送给 Mario 即可。

这一段任务完成起来虽然简单，不过对于 Rico 来说，反倒比和敌人大干一场要让他感到更加纠结，毕竟骑着小绵羊兜风这种事，对于我们这种战斗系硬汉来说实在过于羞耻。任务后半段，玩家需要根据 Mario 的提示在车库门前拿到信号弹（BEACON），之后再按下触控板打开资源菜单，选择载具一栏的“HELICOPTERS”下面的“EUBUS EAGLE”直升机以及任意枪械，选择完成后在菜单的“REQUEST DROP”处按键确定，离开菜单之后，系统会提示玩家按下 R1/RB 键使用信号弹标记空投地点即可。

A TERRIBLE REACTION



获得飞机后，Rico 随即开始按照自己的计划来到 SIROCCO 的据点展开行动。于此同时我们也终于在游戏中第一次见到了 Di Ravello 将军，他一边享用着美食一边和手下“亲切”地交谈着，虽然这名手下处理反叛军不力，可他却丝毫没有生气，还仁慈地赠送了一把手枪给了自己的手下，然后这名手下就饮弹自杀了。好吧，可见 Di Ravello 为人确实是极为残暴了。这边因为叛军的不断骚扰，Di Ravello 决定下一剂猛药来解决这些问题，于是召集来了坦克，对叛军活动区域展开了无差别进攻。

战斗中 Di Ravello 共派来了三辆坦克，换上重武器基本上三下就可以解决一个，不过坦克发射炮弹的速度也很是迅速，玩家一定要注意躲避，炮弹的落点会有红色的圆圈标明，记得多多使用钩爪移动来闪躲。搞定所有坦克后，Mario 那边在战斗中已经有些招架不住，向玩家发出了呼救。根据坐标提示找到 Mario 后，先将附近的杂兵清理完毕，之后需要打开此处的铁门，只要将门梁与大门相连接，再按下 L2/LT 键就可以拉起大门。随后 Mario 就会乘车离开，我们只要保护他到达目的地即可。这一段追逐中，敌人会有装甲车和直升机前来追击，使用组合钩爪将直升机拉下即可轻松解决，如果希望尽可能保证 Mario 的生命值的话，可以使用钩爪移动登上载具安装炸弹快速解决。



FRIENDS LIKE THESE

因为遭受到了 Di Ravello 的全面攻击，Mario 开始对自己解放家园的战斗产生了困惑，他并不想让身边的人遭受牵连。而此时之前在飞机上与 Rico 分开的 Sheldon 也找到了叛军所在地，回到叛军藏身处与 Sheldon 进行交谈后，需要帮助 Mario 的朋友将他们搁浅在岸上的快艇拉回水中，使用组合钩爪牵引即可，没有什么难度。之后系统会提示玩家打开地图，将地图光标移动到系统提示出的 MANAEA 据点处，选择 FAST TRAVEL 选项即可在地图内快速移动。

TIPS 当玩家来到坐标（N40 42.268/E 5 35.201）后，会看到一个巨大的通道，与旁边的机关互动，按下：“143421”这组数字，就会开启通道的大门，并被传送到地图的东部区域。

CONFLICTING INTERESTS

根据提示使用快速移动后，我们来到了新的任务点，此任务中我们需要在一处军事基地的集装箱内找到扫描仪，所有集装箱的位置都会在任务区域内标出，集装箱的大门使用组合钩爪打开即可。找到装有目标物品的集装箱后，根据提示赶去与军事据点，接近目标点后会遭到通缉并出现直升机追截，此时即使击落直升机它们也会不断刷新，所以还是要尽快赶往目标地点。朝着坐标越过一段峡谷后，在基地外墙上看到一处铁窗，使用钩爪爬上即可。完成以上部分后，玩家等待取消通缉后将其带给 Sheldon 即可。不过此处等待躲过通缉会浪费大量时间，推荐自杀一次或重新读取检查点来消除通缉继续任务。



TURNCOAT

解放行动继续进行着，Rico 找到了 Mario 邀请他一起出动。见到 Mario 时，却看见他正在街边跳舞卖艺，一副好不惬意的样子。受到了 Rico 的邀请后，身为好友的 Mario 欣然允诺前往，不过，行动的前提是绝对不允许出现坦克，看来经过上次遇袭后，Mario 已经有些杯弓蛇影的意味了。根据提示找一辆装甲车后，载上 Mario 前往目标地点，装甲车在小镇出口就有。来到一处山顶后，接上一名叫做 Zeno 的教授，一段剧情过后，他会乘上直升机，玩家需要和 Mario 一起将他送到目的地。一路上会有不少追兵前来，天上的 Zeno 基本上没有任何危险，我们只要确保 Mario 存活即可。每经过一段区域，道路上会出现防空炮，此时我们要上前去获取防空炮的控制权才能让 Zeno 的飞机安全通过。来到任务最后，空中会出现一架武装直升机，这时一定要尽快将其击落，避免 Zeno 的飞机被击落。

THE SECRET OF VIS ELECTRA

开始本任务有个先决条件，必须将 INSULA FONTE 地区的区域解放数量达到三个的要求后才会开启，因为地图上的基地是不会标识出来的，玩家要多多去显示有建筑的地区探索。任务中 Dimah 说她找到了 Di Ravello 在 INSULA FONTE 最大军事要塞的能源供给管道，玩家只要按照她的指示，循着标有高光的管道一直前进即可。来到水下基地后，通过左手边的开关打开大门，炸毁目标并逃离后任务完成。结束此任务后，CENTCOM 要塞的火力就会被削弱，此时拿下军事基地即可继续下一个剧情任务。不过笔者在达成此任务前，为了快速解锁两个区域，顶着战斗机的轰炸拿下了这个据点，不过却并没有将此区域解放。但是这个攻占要塞的过程之艰难，体验之酸爽实在溢于言表，有兴趣的玩家倒可以尝试一番。



MISSILE COWBOY



切断了动力能源后，解决 INSULA FONTE 上的要塞即可开始本任务。这个任务也是游戏中第一个（也是惟一一个真正的大场面）高潮，为了避免 Di Ravello 的打击行动造成 Medici 的生灵涂炭，Rico 要去解决火箭发射井内的导弹。开启了导弹的发射接收器后，却遭到了系统的防卫，接收器又回到了发射井内，而 Di Ravello 的走狗也已经开始了对叛军的大规模行动，在等待 Dimah 搞定火箭的防御系统前，Rico 要先帮助叛军解决面前的危机。开始支援后，屏幕中央会出现战斗的倾向条，蓝色全部消失的话则代表叛军全灭，任务即告失败。来到第一个地点后，有三辆装甲车会从运输船上登陆，将之解决后赶往下一地点。第二个目标点敌人多为坦克，因为地势平坦没有掩体，一定要速战速决，避免缠斗出现意外。解决完两波敌人后，会有友方直升机前来接应，此时登上飞机即可回到之前的火箭发射井，而此时 Di Ravello 已经按下了发射键，Rico 只能使用钩爪的牵引改变其方向，让它在基地内提前爆炸。不过这一段改变导弹弹道的剧情完全由剧情影像演出完成，不免让人有些遗憾。

OF COWS AND WINE



继小绵羊的护送任务之后，Mario 又想出了新的点子来恶搞自己这位好朋友。在无线电中 Mario 绘声绘色地通知 Rico 有重要的事情，结果赶到目标地点后，玩家只看到了一只奶牛（而且还是棕色毛皮）。Mario 一边忍不住笑的和 Rico 打趣，一边提出希望 Rico 可以亲吻这只奶

TIPS 而在坐标（N40 48.285/E 5 43.366）这个地方，我们能够找到疑似SE旗下著名角色扮演游戏中的一把知名武器。

牛的脸颊，然而我们主角真的这么做了。之后无线电那头就传来了Mario和一帮叛军士兵的笑声，虽然嘴上说着已经不能再愉快地做朋友了，然而感觉Rico似乎还有一些开心。口口声声说着要去干掉Mario泄愤，结果赶到目标地点后，Rico又被Mario拉着一起运送葡萄酒。驾驶卡车时，酒桶在车厢内翻倒不会影响任务的完成，但如果从车上掉落，并达到一定数量后会被判定为任务失败。运送的路上会遇到一个车祸现场和一辆着火的卡车，尽量离他们远一点，到达目的地后，叛军在原地开起了酒会，欢快的气氛让Rico也难得地放松了起来。



CONNECT THE DOTS

在叛军获得了阶段性的胜利后，Sheldon呼叫Rico见面，他们此时已经开始将目标转移向INSULA DRACON区域。登上任务准备的武装直升机后，先要解决敌人的船只，此时一定要低空飞行避免被防空武器集火。找到Mario后还会有支援来的直升机，打起来没什么难度，不过要注意Mario身后的基地会向玩家的飞机发射导弹，如果实在避不及的话，弃机后自行解决也是可以的。搞定所有的敌人，我们要驾船带Mario去叛军的接应点，路上要小心水面的红色水雷。经过了两个已经被敌人端掉的接应点后，终于在第三个地点见到了叛军的同志。而此时大批的追兵也随后而至。战斗难度依旧不高，不过要注意在最后阶段会有一艘战舰袭来，如果不快速解决的话，伙伴很可能会被干掉。战斗结束后Mario中弹受伤，大家带着他快速逃离到了INSULA DRACON的叛军据点。

AN ACT OF PRIACY



来到友军据点后，Dimah告诉我们Mario的伤势非常不乐观，如果依旧得不到良好的治疗，他将必死无疑，ico自然不能对自己这位损友的事情袖手旁观。在Dimah向Rico列出救治Mario所需的物品清单时，一旁的Annika开口说可以帮助Rico搞定这些杂事，不过作为条件Rico也要完成一些其他的任务作为交易。由于见识到了Rico彪悍的战斗力，Annika的态度倒也转变得十分迅速。Annika提出的要求是需要Rico帮助她搞到一辆坦克，当然比起寻找配型血液和疫苗什么的，打劫一辆坦克明显更容易一些。来到目标附近后，会看到坦克前后分别各有两辆装甲车守卫，如果此时携带有重型武器的话，远距离开火是比较安全的选择。如果只有GE-64在身上的话，推荐优先选择车队第二辆车解决，搞定后坦克的移动速度会受到影响，再解决第一辆装甲车就会轻松许多。另外行动时，需要注意的是这辆坦克的炮弹对玩家是一击必杀的，看到轰炸标记一定要小心！搞定前两辆车后已经可以直接劫持坦克了，不过如果坦克是开启护盾的状态，则要等到护盾消失才可以进入坦克。当然如果想将护送车队全部解决，只要先躲避一下，再伺机尾随而上或者提前在路上铺设炸药，都是解决后面两辆装甲车不错得选择。夺取到坦克后需要注意，如果直接撞在其他车辆上，坦克会受到极大伤害。驶过一处隧道后，空中还会出现敌人的战机轰炸，此时可以开启护盾强行通过，即使拼着费血也要注意千万别因为躲避炸弹而被卡死在路边的石头上。一段紧张的追逐过后，把坦克开上海边的运输船就可以完成任务了，不过要注意在最后会有友军前来接应，千万不要误伤自己人。

THREE'S COMPANY

拿到了超级坦克送回基地后，Dimah对它进行了拆解，了解了坦克的设计后，她觉得叛军也可以尝试利用这种科技，不过毕竟只是知道了个大概，还需要Rico拿到更多的设计信息才行。看到Mario伤情已无大碍，Rico也来了精神决定大干一场。这次任务Annika带着黑大个Teo打起了头阵，玩家只需要提供远距离掩护即可。任务中配备的狙击枪火力十分强劲，敌人装甲车打三下左右就可以搞定。不过在第二个任务点的战斗中，敌人会徒步包抄而至，枪法不好的玩家还是直接跑过去正面抢攻来的有效。清理完所有的敌人后，三人乘座直升机逃离，





此时依旧会有追兵赶来，正常情况下，此时玩家手中的狙击枪弹药应该已经所剩无几，所以还是直接贴身使用GE-64解决敌人，不过要注意的是，清理完所有追兵后，必须再次回到直升机Annika才会继续撤退。

TIPS 临近上一个彩蛋附近，在山下的坐标（N40 48.565/E 5 43.862）还可以在此找到一个武器彩蛋，不过这个武器是来自于漫画世界的。

A LONG AND DANGEROUS ROAD

获得了设计资料后，Dimah 很快完成了针对坦克的 EMP 武器，此次我们要护送 EMP 武器前去实验场地，路上自然少不了敌人的捣乱，卡车没开出几步就遇到了埋伏。此处埋伏玩家的敌人全部都装备着护甲，枪械攻击无法快速将他们杀死，硬拼的话非常容易被干掉，推荐使用钩爪飞踢将他们击倒后再进行射击。本任务的战斗流程极长，也没有什么好的取巧方法，所以只能稳扎稳打地进行。不过需要注意，一路上几乎我们遇到的每一个敌人据点都可以补充弹药，所以要多多使用重武器来减少保护卡车的压力。EMP 炸弹测试完成后，镜头一转我们又看到了 Di Ravello，这一次成为他撒气对象的人竟然是 Sheldon，原来二人早在二十年前就达成了交易，所以叛军的诸多情报会被 Di Ravello 所掌握，应该也是 Sheldon 所泄密。虽然 Sheldon 对将军辩解说自己已经尽力按照当年的约定帮助 Di Ravello，不过 Rico 和叛军还是一而再的得逞，这让 Di Ravello 觉得十分没有面子，多年来树立的威严也损失殆尽，他在 Medici 人民眼中仿佛成为了一个笑话，所以他态度强硬地要求 Sheldon 必须尽快想到办法帮他搞定 Rico 和叛军。



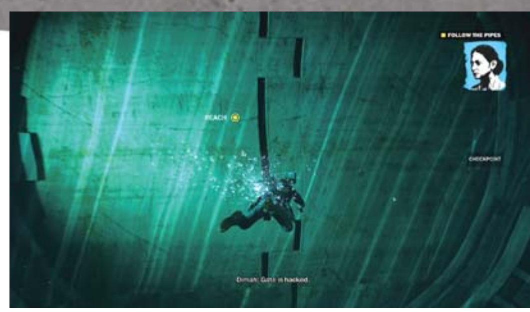
ABANDON SHIP



回到基地后，Sheldon 不知是良心发现还是想博取信任，他告知了 Rico 会有大批敌人前来攻击，但是拥有了 EMP 的叛军并不将 Di Ravello 的行动当做一回事。不久后敌人大军开至，此时敌人会集中在海面上，通过运输船登陆，玩家可以选择使用岸边的机枪或者直接登船安装炸弹。一阵攻击过后，敌人的直升机到来，劫下来一架可以搞定大部分敌人。当任务开始提示使用 EMP 炸弹攻击后，来到基地船头的位置就可以启动炸弹了。因为此时的战局十分混乱，机关枪、友军伙伴和 EMP 全部都是用黄色标注，玩家一定要记得 EMP 的位置尽快启动。最后敌人会派出轰炸机直接攻击 EMP，好在基地内的 EMP 炸弹是瞬发型的，按一下即可使用，即使顶着轰炸也可以抢先一步搞定敌人。成功使用两次 EMP 炸弹后，叛军全灭敌人获得胜利。经此一役，即使原本最信任 Sheldon 的 Rico 也不免对他产生了怀疑，所以正好来了个将计就计，准备泄露一些假消息给他，进而对 Di Ravello 进行反击。

ELECTROMAGNETIC PULSE

又来到了大区域的决战阶段，此次我们需要搞定 INSULA DRACON 岛屿上的四个小区域才能开启此任务。因为要展开对中心要塞的攻击，我们依旧需要先进行一些前期工作。和上次任务相同，顺着管子一直走就可以接近目标地点。在进入水下通道前，需要解决掉水面上的敌人，进入基地内部后，此次能源控制区内的大门上了锁，Diamh 帮助我们找到了另外一条道路。进入门内炸毁目标并从入口上方的洞穴逃出即可完成任务。



TANGLED UP IN BLUE



Mario 按照之前与 Rico 制定的计划向 Sheldon 放出了假消息，这个泄密的过程中必须赞叹 Mario 的演技简直是南美洲影帝级别。这一次 Sheldon 也很配合的将消息透露给了 Di Ravello，叛军的反击就此展开。任务最初，玩家首先要护送己方的飞机离开，随后再根据提示将一艘军舰开到目的地。护送完载具后，地图会提示玩家进入一处地下基地内炸毁冷却装置，之后再经由一段水路深入基地内部，搞定三处变压器，当出现倒计时提示后，从基地上方的雷达并逃离后任务结束。此任务的难度可以说相当之低，飞机的护送点只有几辆吉普车和零星的杂兵敌人，而军舰那边载具本身皮糙肉厚，且目标地点距离也不远，加上自带重火力解决敌人不成问题。进入基地后，冷却装置推荐直接使用重武器炸毁，剩下的三个变压器正好使用剩余手雷一处一个，炸完后快速离开即可。



TIPS 在坐标（N40 42.603/E 5 35.096）VICO PLATESSA的一个房顶上，我们能够获得一把神奇的搞怪武器，被这把武器击中的目标头部会变得非常巨大，效果十分滑稽，一旦开启此彩蛋就必须重新进入游戏才能将其效果还原。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 正当防卫3

RICO AND THE ROSE

搞定了 INSULA DRACON 区域的要塞后，叛军已经彻底瓦解了 Di Ravello 在 Medici 本岛以外的势力，Rico 的“农村包围城市”战略也接近完成，距离 Medici 最终的解放已经近在咫尺。做好准备后，Mario 等人开始准备前往 Medici 的 INSULA STRIATE 与国家总统 Rosa 汇合。出发后一行人分作两队行动，Mario 带着 Dimah 走在前面，Rico 开着战斗机随行护送。路上会有不少追兵前来，由于本作的飞机操作设定颇为诡异，飞机的水平移动只能通过○、□/X、B 两个按键实现，准星的调整也比较困难，所以不推荐玩家与 Mario 等人距离过近，以免变相减少瞄准的时间。击落所有的敌军飞机后，玩家要使用钩爪飞到 Mario 所在的飞机上，并驾驶飞机成功降落在 Rosa 的基地内。

Rosa 见到自己国家的救星后，拉着 Rico 一番寒暄，而此时我们曾经救下的所谓科学家 Zeno 却正准备悄悄溜走，而总统 Rosa 一眼就认出了他并不是什么被迫害的科学家，而是 Di Ravello 手下的双重间谍，原来之前所谓的“内鬼”并不是 Sheldon 而是眼前这个家伙，Sheldon 曾经善意的提醒也并不是为了博取信任的欺诈行为，将 Zeno 关起来后，奸细的事情至此总算告一段落。



DERAILED EXTRACTION



得到了 Rico 的帮助 ,Rosa 的行动也更加有底气了。为了表现自己，Mario 兴冲冲地跑来说自己可以助一臂之力，结果当 Rico 提出需要让他来驾驶直升机后，Mario 立刻转变了态度，表示自己应该是帮不上忙了。好在此时 Teo 出面支援 Rcio，两人随即展开了行动。乘坐直升机到达目标地点后，等待运输武器的火车从山洞内驶出，跳上火车后一路护送其抵达目的地即可。任务中的敌人全部是直升机，可以选择使用火车上的武装载具还击，或者用组合钩爪直接将敌人拉下。途中玩家需要将尾部的两截车厢断开，其实不去主动操作也不会影响任务完成，不过要注意不要站在这两节车厢上，导致车厢脱落时从火车上落下。到达任务最终阶段，玩家会看到迎面驶来的另外一辆火车，将其炸毁后完成任务。

THE GREAT ESCAPE

这一次叛军决定展开行动救出被 Di Ravello 奴役的人民来壮大自己的力量，结果潜入到监狱内后 Rico 却被 Di Ravello 给了算计了，此处的犯人早已被转移，突然关闭的大门和蜂拥而至的敌人，预告着这里即将发生的一场恶战。

这个任务的目标就是让 Rico 从埋伏中逃出生天，每一层监牢内都有两个开关，打开后就可以对区域大门的控制台进行入侵。黑进控制台后，即可到达下一区域。此任务下只有当玩家接近开关时，开关才会以黄色标志显示出来，三层监牢全部可以先向左贴着墙找到第一个开关，随后的第二个开关就在此开关的相反方向 (注意，相反但并不是对称位置)。来到最后一个区域后，我们目标不再是大门开关而是对面的两个变压箱，远远地使用重武器炸毁后，上方的逃生通道就会开启，离开后会看到 Annika 和 Teo 正在带领逃出的犯人与敌军战斗，这里的战斗没有任何难度，清理完敌人后任务完成。



本关卡从监狱的埋伏脱出的部分，敌人的数量众多，火力也异常凶猛，站位稍有不慎就有可以命丧当场。保证自己不断地移动可以躲开大部分火力，同时也要加快开启机关的效率。而在最后开始黑进控制台的时候，必须保证附近没有敌人骚扰，所以正面较量也在所难免。此时推荐玩家可以多多使用大门前的斜坡在战斗中进行喘息，这样就可以安全地解决敌人了。

BAVARIUM ON A PLANE



接到了 Sheldon 的信息，Rico 赶去与他汇合，这名多年的老搭档情绪非常低落，他表示在这个星球上自己惟一信任的，也应该信任他的，除了自己的祖国就只有 Rico 了，然而自己却被怀疑为奸细，冤屈程度简直六月飞霜。而得知了 Zeno 才是真正的间谍后，Rico 也十分愧疚，不过在多年来的感情基础下，两人还是愉快地握手言和，再度合作。这一次 Sheldon 还带来了 Di Ravello 新的计划情报，两人随即展开行动。任务中我们需要先驾驶吉普车冲进敌人的大型运输机，之后来到飞机外面防御追兵，保护运输机。追来的战斗机看似凶神恶煞，实际上即使是轻武器也可以对它们造成可观的伤害，这里惟独需要注意的是尽量不要站在运输机的机翼附近，因为 AI 控制的敌人经常会撞上运输机，这时产生的爆炸很有可能会波及到玩家。当运输机抵达海面区域后，根据提示将运输机内的自爆卡车弄出飞机后任务完成。因为需要手动驾驶汽车离开飞机，所以记得一旦卡车从飞机脱离，就要快速跳伞逃生。

任务完成后，Rico 和 Sheldon 狠狠地打击了 Di Ravello 的同时，两人也重归于好。至于 Di Ravello 方面，原本计划周密的行动，就此毁于一旦自然是怒不可遏，抓住行动的负责人就是一顿老拳，打得这个倒霉的手下满地都是。随后 Di Ravello 也下达了死命令，誓要与叛军不死不休。

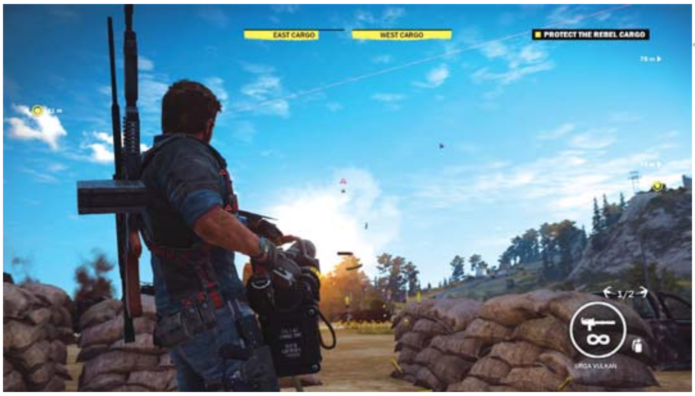
TIPS 坐标 (N40 41.217/E 5 35.024) 的地方可以找到一个篝火的彩蛋，点燃时还有有钟声响起哦，有没有想起什么滚来滚去的游戏呢，我说的当然不是《上古卷轴》。

THE WATCHER ON THE WALL

接连取得胜利，Mario 也变得洋洋得意起来，同时自作主张的与 Rosa 一同来到了前线，Di Ravello 当然没有放过这个机会，不多时就派来了手下，为了掩护领导先走，我们需要留下来守卫大门。

第一波战斗中，敌人装甲车加直升机的组合没有难度，第二波来袭的敌人则将直升机换为了轰炸机。在这个阶段玩家一定要注意，真正能威胁到我们的其实并不是飞机，因为飞机本身能对大门防守造成的伤害极低，但如果对步兵敌人放任不理则建筑物的血很快就会掉光。所以必须要保证清理完地面的敌人后，再上楼使用防空炮攻击战斗机。

在 Rico 忙着防守的时候，原本被关押的 Zeno 逃了出来，不过有些作死的他并没有选择夹着尾巴逃跑，反倒驾驶直升机来和 Rico 进行所谓的决战。这场战斗中，Zeno 的飞机除了血厚一些外，没什么特别



之处。任务中系统会给玩家配备一辆摩托车进行追逐战斗，不过其实战斗中 Zeno 是追着我们走的，所以大可以下车使用钩爪直接爬上飞机解决他。



BAVARIUM BLACKOUT

解放 INSULA STRIATE 内的四个区域后，此任务开启，我们再次等到了顺藤摸瓜偷袭要塞的时间，经历了前面流程的两次袭击，玩家对此任务的套路应该已经十分熟悉。另外这一次行动终于不用再下水了，我们只需要爬上一座高山就能进入目标地点。不过这一次敌人的守卫火力变得十分强劲，建议玩家以需要摧毁的目标作为掩体，直接躲在角落里安装 GE-64，之后远远逃离引爆目标物体即可。原以为终于可以保持衣服干燥结束任务，结果在逃跑阶段，我们还是要从水路离开，Rico 的湿身福利也只能继续上演。

THE SHATTERER OF WORLDS

消弱了要塞的防守后，我们要拿下 FALCO MAXIME 才能继续此任务。经过叛军的多次行动，Di Ravello 的势力元气大伤，解放战斗也已经到了可以与 Di Ravello 进行最后决战的时刻。行动前总统 Rosa 找到了 Rico，许以好处希望 Rico 能留在故乡继续保护这里的人民。不过战斗尚未结束，敌人仍未灭亡，一切还是要到胜利真正到手后再说。之前虽然已经拿下了 FALCO MAXIME 要塞，但是要塞内的主控制塔并没有被叛军控制，Di Ravello 方面以此为契机反动反扑，叛军方面只好兵分两路，Dimah 前去破解控制塔，Rico 则负责正面战场的对决。此任务分为三个阶段，玩家需要先保护己方的士兵不被敌人的狙击手杀死，由于狙击手的位置系统会给出提示，难度上低了不少，是近身解决还是远距离互狙就看玩家个人喜好了。保护完这一批友军后，需要继续赶往第二个目标地点，这里是一场平原上的战斗，敌人有坦克和装甲车，这里的坦克基本等于送上门的火力支援，抢下一辆后三两下即可解决战斗。任务最后驾驶战斗机重新回到 FALCO MAXIME 要塞的主控制塔，随即触发剧情。

经过了一番尝试，Dimah 依然没有方法顺利拿下主塔的控制权，为了尽快解决战斗避免国家的人民继续遭受苦难，Dimah 选择与这座控制塔同归于尽。Rico 虽然试图劝解她不要这样做，但是 Dimah 趁 Rico 不注意的时候，按下了他的钩爪，Rico 正好被一架驶过的飞机远远地带离了控制塔。当他回过头时，要塞内无数导弹已经腾空而起，控制塔被淹没在了漫天的浓烟中，要塞最后爆炸时那一瞬间绚烂的烟火，仿佛是在为 Dimah 进入天堂所作出最后的道别。



SON OF MEDICI

虽然叛军已经解放了 Medici，但是 Di Ravello 却在叛军的打击中成功逃脱，为了让国家得到真正的和平，Di Ravello 自然是非死不可，以杀死将军为目标，我们开始了游戏中的最后一个任务。根据提示驾驶战斗机来到地图西北角的岛屿后，即可进行游戏的最终 BOSS 战，在开始任务前必须提醒各位玩家，BOSS 战中除了使用空投资源外，无法得到任何资源补给，所以一定要提前做好充分准备。在前往任务中的路上，Mario 会和你谈论摆平一切后的打算，他会告诉 Rico 自己可能会去做一些小生意，然而面对通关后的白金 / 全成就要素，我们怎能懈怠！

来到小岛后，BOSS 正式开始，此时 Di Ravello 驾驶着一架具有护盾功能的武装直升机，在直升机开启护盾时，玩家是无法对其造成伤害的，必须等待护盾开始充能时的一小段失效时间进行输出。由于 BOSS 血量极厚，通常一轮武器的弹药只能打掉它半血左右，之后呼叫弹药支援时一定要尽量远离 BOSS，避免捡枪时遭受攻击。战斗中躲避 BOSS 攻击时，随便找一个凸起的岩石就几乎可以让 BOSS 所有的攻击落空。

正面决斗过于费时费力，所以其实这场战斗有一个快速通过的办法，玩家只需要在 BOSS 护盾充能时使用组合钩爪，将直升机牵引向地面或山坡，使其坠毁即可秒杀 BOSS。

将直升机击毁后，Di Ravello 满脸血污的爬了出来，知道自己死期将至，这位将军也不禁追忆起自己的一生，遥想当年自己也是一名有志青年云云，不过与他仇深似海的 Rico 可没时间听他说完遗言，当 Rico 掏出手枪后，玩家可以根据系统提示按键解决 Di Ravello，而如果玩家选择不扣下扳机的话，Di Ravello 则会在说完台词后纵身跳入火海。



奖杯/成就综述

本作大部分奖杯难度不高，然而想全成就/白金缺是一件令人十分头疼的事情。如果说搜集车子，找到收集要素都只是简单的消耗时间的话，那么在所有挑战中获得五个齿轮这个奖杯/成就，绝对会成为众多玩家面前的拦路虎，游戏中有一些挑战的难度非常高，玩家只能不断挑战刷取高分。游戏中的技巧奖杯/成就都非常容易达成，"Forgive Me, Father..."这个奖杯/成就必须在地图上标示出的教堂地点才能完成，"MOD Tinkerer"的达成条件则至少需要玩家先将所有的技能解锁才可以。载具搜集前期可以通过登上载具时左下角的图标判断，后期开启技能后，没有获得的载具就会主动提示给玩家，效率可以得到不小的提升。收集品内容虽然在巨大的地图中分布得十分琐碎，但好在只要玩家曾经接近过，即使当时没有找到也会在地图中用问号标注，所以找起来也不算太过费力。"...Without Bullets!"这个奖杯/成就，如果玩家错过了初期的几个小一些的军事基地的话，就要等到习得所有的钩爪技能后才能挑战了，不然以初级钩爪的能力，是无法有效摧毁大型设备的。"Top of the World"这个奖杯/成就的解锁位置，在游戏最后一个要塞旁边的大山上，最高的山峰上存在一座小型建筑，非常容易辨识。另外几个在线奖杯/成就，能获得的话就尽量早一些获得，不然将来自己的分数刷的太高，在想解锁可能就比较麻烦了。

奖杯/成就列表

名称	杯种/点数	说明
King of Medici	白金/–	获得游戏中本奖杯以外的所有奖杯。
...Without Bullets!	铜/20	在一个军事基地内不使用任何武器，手雷或爆炸物来摧毁所有目标。
My Little Rocket Man	铜/20	使用钩爪将敌人挂在天然气罐上。
This was Supposed to be a Western	铜/20	不离开载具摧毁一座军事基地的所有目标。
You're Outta Here!	铜/20	在敌人身上设置推进炸药，将他们炸上天。
Bragging Rights	铜/10	在游戏的挑战模式中获得比自己得分高的线上玩家更高的分数。
Getting it in Gear	铜/10	在挑战模式中获得3个齿轮。
You've Got Gear	铜/15	在一场挑战模式中一次获得5个齿轮。
A Real Gear–Getter	铜/20	每个挑战模式都获得至少3个齿轮。
All the Gears	银/40	每个挑战模式都获得5个齿轮。
(Just) Causin' Chaos	铜/10	获得一千点混乱值。
Chaos Is My Middle Name	银/30	获得十万点混乱值。
Chaos Millionaire	金/45	获得一百万点混乱值。
Earth, Wind and Sea	铜/25	解锁反叛军投放补给中陆地，空中和海上载具里的各至少一种。
Caught 'Em All!	银/35	把所有可以收集的载具全部带到Mario的车库。
Tomb Raider	铜/15	在每一座坟墓前表达你的敬意。
Remember the Fallen	铜/20	点燃每一座反抗军神龛的蜡烛。
Diary of the Madman	铜/20	收集所有Di Ravello的录音带。
Old School Cool	铜/20	收集所有老式武器和载具零件。
Consummate Daredevil	铜/20	使用路上载具飞离小岛。
No Stone Unturned	银/35	在地图中找到每一个收藏品。
Top of the World	铜/20	来到地图中的最高点。
Anything You Can Do...	铜/15	在线上评分中将自己的一项成绩超过一名曾经超过自己的玩家。
Feat Fetish	铜/20	触发游戏的每一个壮举。（在菜单下的feat score列表中查看）
Vive Le Revolution	铜/15	解放地图上一个区域。
Take That, You Pipeline Jerks	铜/10	完成剧情任务：THE SECRET OF VIS ELECTRA。
Baker's Dozen	铜/20	解放十三个敌方设施。
Taming the Dracon	银/30	完全解放Insula Dracon。
Hope Springs Eternal	银/30	完全解放Insula Fonte。
Heart of Stone	银/30	完全解放Insula Striate。
Unlocked and Fully Loaded	银/40	解锁反抗军空投补给菜单中的所有武器及载具。
Enjoy Your Homecoming	铜/10	完成剧情任务：Welcome Home。
What a Disaster	铜/15	完成剧情任务：A Terrible Reaction。
The Power of Bavarium	铜/15	完成剧情任务：A LONG AND DANGEROUS ROAD。
These Mines are the Pits	铜/15	完成剧情任务：THE GREAT ESCAPE。
F!#& YOU, MISSILE	铜/20	完成剧情任务：MISSILE COWBOY。
Finally on the Offensive	铜/20	完成剧情任务：TANGLED UP IN BLUE。
Mistakes and Triumphs	铜/20	完成剧情任务：THE SHATTERER OF WORLDS。
Son of Medici	银/30	完成剧情任务：SON OF MEDICI。
Winner Takes All, Again	金/50	游戏完成度达到100%。
Can't Touch This	铜/10	在游戏中触发自己的成绩与其他玩家的数据相比较。
Forgive Me, Father...	铜/10	在一所修道院内与神父对话来清除五级热度的追缉。
MOD Initiate	铜/10	解锁一个技能，并且学习它。
MOD Specialist	铜/20	解锁一个类型下的所有技能。
MOD Tinkerer	银/35	将游戏中所有技能解锁并使用。
First Encounter	铜/10	完成一次随机任务。
Supply and Demand	铜/15	通过完成遭遇战来解锁10点再补给点数。
Three Holy Hideaways	铜/15	通过完成遭遇战来解锁3个藏匿点。



攻略透解 GUIDE THROUGH

经过漫长的等待，《怪物猎人 ×》终于在年底的大作潮中和玩家们见面了。本作在系统上的更新显而易见，加入了诸如狩猎风格、狩技等此前作品中没有登场过的系统，哪怕是老玩家在拿到游戏后也会感到无从下手。本次攻略透解将会针对本作的系统更变点作详细的介绍，希望能够对大家有所帮助。

文 乙太　美编 心の永恒

怪物猎人×	Capcom	动作
3DS モンスターハンター×		日版
2015年11月28日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：15岁以上
售价为5800日元		

系统知识篇

标题菜单

选项		说明
New Game	新规キャラクター作成	创建新角色
	特典の受け取り	读取特典
	データの引き继ぎ	继承游戏存档
Continue		继续游戏
Options		游戏设定
Download		下载追加内容

特典&继承要素

本作可以接受《怪物猎人 4 G》和《暖洋洋的猫猫村 DX》的特典。只要在自己的机器上进入这几款游戏并在开始时作成追加数据（追加データ），即可在标题菜单的“特典の受け取り”进行继承，之后在游戏里与自宅中的ルームサービス对话选择对同名项即可得到。特典的具体内容如右表。

怪物猎人4 G	
随从猫	ミケゴールド
道具	回复药×20
	ハチミツ×30
	回复药グレート×10
	生命の粉尘×10
	お食事券×10
其他	金钱5000z
	龙历院点数5000Pts

暖洋洋的猫猫村DX	
随从猫	ぽかぽか
道具	ベビー日记账×12
	アキンドングリ×10
称号	ぽかぽか
	アイルー
	ともだち
	オトモ
背景	アイルー村DX

基本按键操作

按键	说明
十字键	选择/调整视角
左滑杆	角色移动
X	拔刀/普通攻击1
Y	收刀/使用道具（收刀状态）
B	下蹲
左滑杆+B	翻滚回避
A	对话调查/普通攻击2/采集剥取（收刀状态）
L	重置视角/锁定目标
连按L两次	锁定模式下重置视角
长按L	选择道具
左滑杆+R	奔跑
Start/Select	打开菜单

New 3DS追加操作	
C杆	调整视角

村子设施介绍

本作与《MH4G》一样，猎人的据点不止一个，但这次除了初始的村子ベルナ外，其他村子均是《怪物猎人》、《怪物猎人 P2》、《怪物猎人 P3》的主题村庄，下面就来介绍一下这些村子里的各种设施。

共通设施

武具屋&加工屋&杂货屋：玩家可以在武具屋直接用金钱购买到初期装备，游戏流程进展到后期，这里还会开放更多的初期装备的贩卖。

加工屋则是玩家入手武器和防具的主要地点，消耗素材和金钱即可获得装备和装饰品，武器和防具的升级也要在加工屋才能进行。

杂货屋则可以买到不少低级消耗品和调合素材，弩和弓所使用的大部分子弹和瓶子都能在这里买到，与武具屋一样，在游戏流程的后期也会开放更多的贩卖道具。下面列出武具屋和杂货屋的贩卖物品列表。

杂货屋

道具名	价格	可购买时期
药草	20	初期可购买
げどく草	20	初期可购买
回复药	66	初期可购买
解毒药	60	初期可购买
砥石	80	初期可购买
ホットドリンク	250	初期可购买
クーラードリンク	300	初期可购买
消散剂	140	开启村★3或集会所★2
消臭玉	80	开启村★4或集会所★2
ボロピッケル	60	初期可购买
ピッケル	160	初期可购买
ピッケルグレート	240	开启村★6或集会所★4
ボロ虫あみ	30	初期可购买
虫あみ	80	初期可购买
虫あみグレート	120	开启村★6或集会所★4
钓りミミズ	20	初期可购买
小タル	80	初期可购买
大タル	210	初期可购买
小タル爆弹	156	初期可购买
大タル爆弹	518	开启村★2或集会所★2
打上タル爆弹	150	开启村★2或集会所★2
トラップツール	200	初期可购买
捕获用麻醉药	150	初期可购买
角笛	480	初期可购买
双眼镜	50	初期可购买
肉焼きセット	560	初期可购买
ネムリ草	50	初期可购买
カラの实	2	初期可购买
ハリの实	22	初期可购买
会心の刃药	140	初期可购买

杂货屋

道具名	价格	可购买时期
减气の刃药	140	初期可购买
心眼の刃药	250	开启村★5或集会所★3
LV2通常弹	3	初期可购买
LV3通常弹	5	开启村★3或集会所★2
LV1贯通弹	12	初期可购买
LV2贯通弹	16	开启村★3或集会所★2
LV3贯通弹	22	开启村★5或集会所★3
LV1散弹	4	初期可购买
LV2散弹	8	开启村★2或集会所★2
LV3散弹	12	开启村★4或集会所★2
LV1彻甲榴弹	41	初期可购买
LV1扩散弹	38	初期可购买
LV1火炎弹	20	开启村★3或集会所★2
LV1水冷弹	20	开启村★3或集会所★2
LV1冰结弹	20	开启村★3或集会所★2
LV1电击弹	20	开启村★3或集会所★2
ペイント弹	20	初期可购买
LV1毒弹	17	初期可购买
LV1麻痹弹	26	初期可购买
LV1睡眠弹	17	初期可购买
LV1减气弹	25	开启村★4或集会所★2
LV1回复弹	8	开启村★2或集会所★2
空きビン	5	初期可购买
LV1强击ビン	21	初期可购买
LV2强击ビン	32	开启村★3或集会所★2
接击ビン	27	初期可购买
毒ビン	17	初期可购买
麻痹ビン	26	初期可购买
睡眠ビン	17	初期可购买
减气ビン	19	开启村★4或集会所★2
爆破ビン	20	开启村★6或集会所★4
LV1属性强化ビン	21	开启村★3或集会所★2
LV2属性强化ビン	32	开启村★5或集会所★3
ペイントビン	20	初期可购买
力の护符	36000	初期可购买
守の护符	24000	初期可购买
调合书①入门编	1000	初期可购买
调合书②初级编	2000	初期可购买
调合书③中级编	5000	开启村★2或集会所★2
调合书④上级编	10000	开启村★5或集会所★3
调合书⑤达人编	15000	开启村★6或集会所★4
收纳上手・技の书	3000	开启村★3或集会所★2
收纳上手・力の书	5000	开启村★5或集会所★3

武具屋・武器

种类	武器名	价格	可购买时期
大剑	ベルダーブレイド	2550	初期可购买
	アイアンソード	3000	开启村★2或集会所★2
	ボーンブレイド	3300	开启村★2或集会所★2
	ブレイズブレイド	5400	开启村★5或集会所★3
	ゴーレムブレイド	6000	开启村★5或集会所★3
太刀	ベルダーサーベル	2550	初期可购买
	铁刀	3000	开启村★2或集会所★2
	颚刃	3300	开启村★2或集会所★2
	骨刀【狼牙】	3300	开启村★5或集会所★3
	斩破刀	4500	开启村★5或集会所★3
片手剑	ベルダーソード	1530	初期可购买
	ハンターナイフ	1800	开启村★2或集会所★2
	ボーンククリ	1980	开启村★2或集会所★2
	ハンターカリンガ	2160	开启村★5或集会所★3
	ボーンプック	2340	开启村★5或集会所★3
双剑	ベルダーダガー	2040	初期可购买
	ツインダガー	2400	开启村★2或集会所★2
	ボーンシックル	2640	开启村★2或集会所★2
	ハリケーン	2880	开启村★5或集会所★3
	タロンブロス	3120	开启村★5或集会所★3
锤子	ベルダーハンマー	2550	初期可购买
	アイアンハンマー	3000	开启村★2或集会所★2
	ボーンハンマー	3300	开启村★2或集会所★2
	ウォーハンマー	3900	开启村★5或集会所★3

武具屋・武器

种类	武器名	价格	可购买时期
锤子	サイクロプスハンマ–	4200	开启村★5或集会所★3
狩猎笛	ベルダ–ホルン	2550	初期可购买
	アイアンホルン	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ–ンホルン	3300	开启村★2或集会所★2
	メタルバグパイプ	3900	开启村★5或集会所★3
	ハンタ–ズホルン	5400	开启村★5或集会所★3
长枪	ベルダ–ランス	2550	初期可购买
	アイアンランス	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ–ンランス	3300	开启村★2或集会所★2
	ロングホ–ン	3900	开启村★5或集会所★3
	パラディンランス	5400	开启村★5或集会所★3
铳枪	ベルダ–ガンランス	2550	初期可购买
	アイアンガンランス	3000	开启村★2或集会所★2
	骨铳枪	3300	开启村★2或集会所★2
	讨伐队正式铳枪	3600	开启村★5或集会所★3
	ゴ–レムガンランス	3900	开启村★5或集会所★3
剑斧	ベルダ–アックス	2550	初期可购买
	アイアンアックス	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ–ンアックス	3300	开启村★2或集会所★2
	精锐讨伐队剑斧	5400	开启村★5或集会所★3
	パワ–ブロウニ–	5700	开启村★5或集会所★3
盾斧	ベルダ–ア–ムズ	2550	初期可购买
	精锐讨伐队盾斧	3000	开启村★2或集会所★2
	骨盾斧	3300	开启村★2或集会所★2
	ブラックガ–ド	3600	开启村★5或集会所★3
操虫棍	ベルダ–ロ–ド	2550	初期可购买
	アイアンバヨネット	3000	开启村★2或集会所★2
	ボ–ンロ–ド	3300	开启村★2或集会所★2
	ソリッドグレイブ	5400	开启村★5或集会所★3
轻弩	ベルダ–バレット	2550	初期可购买
	ハンタ–ライフル	2550	开启村★2或集会所★2
	クロスボウガン	2550	开启村★2或集会所★2
	ヤクトバレット	4050	开启村★5或集会所★3
重弩	ベルダ–キャノン	2550	初期可购买
	アルバレスト	2550	开启村★2或集会所★2
	ボ–ンシュ–タ–	2550	开启村★2或集会所★2
弓	ベルダ–ボウ	2550	初期可购买
	ハンタ–ボウ	2550	开启村★2或集会所★2
	パワ–ハンタ–ボウ	2550	开启村★2或集会所★2

武具屋・防具

防具系列名	价格（每件）	可购买时期
レザ–	480	初期可购买
チェ–ン	640	初期可购买
バルダ–	640	初期可购买
ハンタ–	720	开启村★2或集会所★2
ボ–ン	800	开启村★2或集会所★2
アロイ	2640	开启村★5或集会所★3

艾露食摊：各个村子和集会所内都有的设施，也是本作吃猫饭的地点，在完成村★3的紧急任务“幻惑の魔术师”后还会开启委托烤肉的功能，一次可委托烤最多10份鱼或肉。

本作的猫饭不再像前作那样可以随意搭配，而是要先根据现有的食材组合出新的料理菜单，然后点菜的时候直接选择该料理名即可，不过与以往不同的是，这次的猫饭可以用龙历院点数买单。但要注意，料理的开发只能在ベルナ村的NPC“ベルナ屋台のおかみ”处进行。不同的料理具有不同的效果，除了会增加猎人的体力和耐力上限值外，还会增加随从猫的体力上限和干劲（テンション），部分料理还有增加攻击力或防御力的BUFF。偶尔会有部分料理享有厨师BUFF，食用获得厨师BUFF的料理后，耐力上限会增加50点。选择好要吃的料理后可以选择调味料（ソ–ス），不同的调味料对应不同的猫饭技能。每个料理至少有两个猫饭技能，但要注意，对角色当前无作用的技能，技能名和说明部分会以灰色字体显示。下面列出所有猫饭技能的详细内容。

技能名	说明
ネコのおまけ	即使力尽，猫饭的效果也会保留
ネコの研磨术	磨刀时次数随机减少1～3次
ネコのKO术	更容易让怪物眩晕
ネコの特殊攻击术	异常状态攻击（毒、睡眠、麻痹）的效果增强
ネコの射击术	通常弹和弓蓄力LV1的伤害增加
ネコの暴れ击ち	子弹和弓的伤害增加，射击时弹道偏移量增加
ネコの炮击术	バリスタの弹、彻甲榴弹的爆炸、铳枪炮击的伤害增加
ネコの投掷术	投掷道具的伤害增加
ネコの蹴脚术	踢击的威力增强，可踢飞刚体单位
ネコの吹奏术	笛子系道具的损坏几率降低
ネコの火药术	各种爆弹和爆破属性的伤害增加
ネコの火事场力	剩余少许体力时攻击力大幅提升
ネコの休息术	做出动作“くつろく”一段时间后，攻击力暂时提升
ネコの短期催眠术	任务开始后一段时间内，攻击力和防御力提升
ネコのはじかれ上手	攻击弹刀时消耗的斩味减半
ネコの拳斗术	动作“シャドウ”的威力增强
ネコのゴリ押し术	攻击弹刀后，下一次攻击时斩味有少许上升
ネコの乘り上手	骑乘积蓄值的增加量上升，更容易骑上怪物
ネコの乘り支援术	攻击骑乘中怪物时，骑乘槽的增加量上升
ネコの体术	回避或防御时消耗的耐力槽减少
ネコの毛づくろい上手	防御力降低和全属性耐性降低的效果时间减半，属性异常状态更容易治好
ネコの防御术【小】	受到伤害时低几率减少伤害
ネコの防御术【大】	受到伤害时高几率减少伤害
ネコの起上がり术【小】	倒地起身时的无敌时间变为两倍
ネコの起上がり术【大】	倒地起身时的无敌时间变为三倍
ネコの逃走术	背对大型怪物逃走时，耐力消耗量降低
ネコのすりぬけ术	被大型怪物束缚时更容易挣脱
ネコのふんばり术	受到攻击时不会产生原地倒下的硬直
ネコの受け身术	飞扑后起身速度加快
ネコのド根性	任务中仅有一次，体力一定值以上并受到力尽伤害时，体力值剩下1点
ネコの医疗术	体力回复量大幅提升，げどく草和にが虫的效果几率变为100%
ネコの长靴术	地形伤害无效
ネコのはりつき铁人	攀爬时受到攻击不会有硬直
ネコのはりつき超人	攀爬中的回避动作的耐力消耗量降低，受到攻击不会有硬直
ネコの着地术	从高处掉落着地时不会有大硬直
ネコの胆力	被大型怪物发现时不会有惊吓硬直
ネコの报酬金保险	参与任务的成员在第一次力尽时不会减少报酬金
ネコの憎まれ上手	更容易成为怪物攻击的目标
ネコの采取术	采集点和采掘点的采集次数增加
ネコの道具俭约术	铁镐和捕虫网的损坏几率降低
ネコの搬运の铁人	搬运中受到攻击不会产生硬直
ネコの搬运の超人	搬运中奔跑的耐力消耗量降低，受到攻击不会产生硬直
ネコの钓り上手	鱼更容易上钩
ネコのカリスマ	和山菜爷对话的次数增加到6次
ネコの解体の铁人	剥取中受到攻击不会产生硬直
ネコの调合术【小】	调合成功率增加10%
ネコの调合术【大】	调合成功率增加20%
ネコの不眠术	任务中无法进入睡眠状态，营地的床也不能使用
ネコの弱いの来い!	任务中出现的大型怪物会稍微变弱
ネコのかかってこい	狩猎环境不安定是必定会乱入怪物
ネコの千里眼の术	任务开始后一段时间内，可以在地图上看到大型怪物的所在地
ネコのこやし玉达人	被こやし玉丢中的怪物会立即换区。こやし玉的调合必定成功
ネコのオトモ指导术	随从猫获得的经验增加
ネコの秘境探索术	挑战上位任务时，一定在秘境开始任务
ネコの手配上手	追加的支给品马上即可送到

ベルナ村独有设施

TIPS

●每次任务完成后，与ベルナ村内的羊互动可获得一个“云羊鹿の毛玉”。

集会所：本作采用的是ベルナ村的集会所，历代村子的集会所将无法使用。集会所内不仅有艾露食摊和杂货店，在右侧的“准备エリア”内，武具屋、加工屋和随从猫武具屋等设施一应俱全。不过要注意，本作的联机状态只限于在集会所内活动，一旦走出集会所就会转变为线下模式。

随从猫广场（オトモ广场）：随从猫系统、探险队系统、交易系统合而为一的设施，除了随从猫雇佣外，其功能也可以在自宅里的NPC“ルームサービス”处实行。

随从猫道场（オトモ道场）：位于随从猫广场的左侧，在这里可以让随从猫进行技能的传授或修行。传授技能至少需要两只随从猫，一只作为另一只的师傅才能传授，一个师傅最多只能收3名弟子。传授的内容既可以是随从猫的支援行动（サポ–ト行动）也可以是随从猫技能（オトモスキル），但是传授的只能是已解锁的项目，支援行动还无法传授无修得条件的项目。传授时需要消耗一定的龙历院点数。



修行则可以让随从猫进行超特训、超休息和改变其攻击倾向（タ–ゲット变更），超特训可以增加随从猫的经验值，超休息可恢复随从猫的干劲，改变攻击倾向顾名思义。要注意只有没被选中参与任务的随从猫才能进行修行。

猫猫探险队（モンニャン队）：位派出最多4只猫猫前往各个地图进行探索，在下次猎人任务回归的同时带回战利品的系统。本作的探险队系统又是一次新玩法，在选好目标地图后，要将猫猫们分别以弹珠的形式发射出去，猫猫们停下来的位置将是它们所探索的地点。地图中能收集到的物品和区域范围会直接显示，能否让猫猫们准确落地就要看玩家自己的表现了。另外，地图选项中标有“RARE”或“WARNING”字样时，表示此次探险中有神秘区域或乱入怪物，这些区域不会直接在地图上显示出来，当表示猫猫的弹珠经过这些区域时才会暂时显示。





▲随从猫的种类和弹珠底色的关系。

区域与道具出现的几率

种类和颜色	森林地带	砂漠地带	寒冷地带	湿原地带	海岸地带	火山地带
虫	中	中	中	中	低	中
鱼	中	低	中	中	高	–
草	高	低	中	中	–	中
蘑菇	中	中	–	高	中	低
果实	中	中	中	中	中	中
骨	–	中	中	–	中	中
蜂蜜	低	低	低	低	低	–
矿石	低	中	高	低	中	高
虫饵	中	中	中	中	中	中

TIPS

●干劲越高的随从猫探索的范围越大。

●素材和怪物的区域底色与随从猫的弹珠底色一致时，能获得更多的素材。

●随从猫的弹珠覆盖多个探索区域时，能获得多种类素材。

交易窗口：交易窗口的负责人。

在这里可以花费龙历院点数让一名随从猫前往指定地点进行交易，带回复数个指定物品，还能直接花费龙历院点数交换一些平时较难拿到的物品，部分村民委托的“纳品依赖”任务也要在这里进行。

交易时要派出一名不参战的随从猫，指定需要带回的物品后让其出发交易，每次任务回来时可以在这里领取交易品。一种物品的交易最多能进行十次，但消耗的龙历院点数也会叠加。游戏初始只有一辆交易车，第二、第三辆交易车要达成某些条件才会开启。干劲高的随从猫还能带回来一些稀有物品，这些物品往往是一些很难采集到的素材。

交易列表

地点	道具名	龙历院点数
ぽかぽかファ–ム（初期开放）	药草	5
	げどく草	5
	ツタの叶	10
	ネムリ草	10
	ネンチャク草	10
	マタタビ	5
	火药草	20
	トウガラシ	10
	落阳草の根	20
	霜ふり草	20
	ペイント实	10
	カラの实	5
	ハリの实	5
	ツラヌキの实	10
	怪力の种	80
	忍耐の种	80
	ウチケシの实	80
	はじけクルミ	20
	カクサンの实	20
	龙杀しの实	200
ジャンボキノコ山（完成村★2任务“古代林のキノコ生态调查”或集会所★3任务“双头の骸”后开启）	アオキノコ	5
	ニトロダケ	20
	毒テングダケ	10
	クタビレタケ	10
	ドキドキキノコ	30
	マヒダケ	20
	マンドラゴラ	300
モガ养蜂组合（完成村★3任务“沼地に异常事态发生虫？”或集会所★3任务“双头の骸”后开启）	にが虫	20
	光虫	80
	ハチミツ	40
	不死虫	100
	雷光虫	100
	钓りミミズ	5
	钓りフィ–バエ	10
	ボンバッタ	10

交易列表

地点	道具名	龙历院点数
モガ养蜂组合（完成村★3任务“沼地に异常事态发生虫？”或集会所★3任务“双头の骸”后开启）	ツチハチノコ	100
	力の成长饵	60
	重の成长饵	60
	速の成长饵	60
	火の蜜饵	50
	水の蜜饵	50
	雷の蜜饵	50
	冰の蜜饵	50
	龙の蜜饵	50
タンジア鲜鱼市（完成村★4任务“沼地は钓りの穴场？”或集会所★3任务“双头の骸”后开启）	キレアジ	60
	サシミウオ	40
	眠鱼	40
	ハリマグロ	100
	はじけイワシ	20
	カクサンデメキン	200
	ハレツアロワナ	40
	バクレツアロワナ	200
	シンドイワシ	80

交易车开启条件

交易车	开放条件
交易车1	初期拥有
交易车2	完成村★5任务“怪鸟の头部破坏に挑战！”或集会所★3任务“双头の骸”后开启
交易车3	完成集会所★5任务“溪流の水龙”后开启
ハンター	720
ボーン	800
アロイ	2640

消耗龙历院点数可以换得交易品、特别品、限定品和特殊许可的任务券。其中交易品列表有两种，随机出现；限定品的内容为称号、公会卡片背景和宠物服装。

●交易品列表

列表1（初期拥有）

道具名	龙历院点数
千里眼の药	200
カラ骨	10
ネット	200
荣养剂	300
活力剂	300
汉方药	300
元气ドリンク	300
ブーメラン	150
けむり玉	120
サシミダンゴ	150
バクダンゴ	200
黄金ダンゴ	500

列表2(完成村★3紧急任务或集会所★1紧急任务后开启)

道具名	龙历院点数
冰结晶	200
鸣き袋	100
龙の牙	20
龙の爪	40
鸟龙种の牙	30
イーオス毒牙	40
ゲネポスの麻痹牙	50
モンスターのフン	100

特别品列表

道具名	龙历院点数	开放条件
狩技ドリンク	1000	完成集会所★7任务“奈落の妖星”后开启
会心の刃药	100	初期开放
减气の刃药	100	初期开放
重击の刃药	200	完成村★4紧急任务或集会所★2紧急任务后开启
マキモドシの蜜饵	100	初期开放

特别品列表

道具名	龙历院点数	开放条件
铠玉	100	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3紧急任务后开启
上铠玉	300	完成村★5任务“黑き祸”或集会所★3紧急任务后开启
尖铠玉	500	完成集会所★5紧急任务后开启
坚铠玉	1000	完成集会所★6紧急任务后开启
水光原珠	100	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3紧急任务后开启
阳翔原珠	400	完成村★5任务“黑き祸”或集会所★3紧急任务后开启
修罗原珠	600	完成集会所★5紧急任务后开启
琉璃原珠	1000	完成集会所★6紧急任务后开启
ベルナチケット	1000	完成村★6任务“宿命の四天王”后开启
龙历院チケット	1000	完成集会所★7任务“奈落の妖星”后开启
足汤チケット	1000	完成集会所★7任务“奈落の妖星”后开启

ココット村独有设施

マカ炼金の藏：完成村★5的紧急任务“黑き祸”后开启，可用三个护石合成一个新的护石。炼金术共有三种，分别对应不同稀有度的护石，只要花费少量龙历院点数即可合成，但最后的いにしえの炼金术还需要一个“狩猛化狩猎の证Ⅱ”才能合成。



▶村子里的龙人，曾经似乎是一个了不起的猎人。

炼金术一览

种类	开启时期
なぞの炼金术	初期开放
光明の炼金术	初期开放
いにしえの炼金术	完成集会所★7任一狩猛化任务后开启

英雄之剑：在村庄东北方的树丛中有一把插在大树下的片手剑，完成ココット村村长的委托任务后即可拔出。拔出后会触发与英雄之剑相关的后续剧情。

ポッケ村独有设施



谜之洞窟：与村庄东南方的艾露猫对话即可前往谜之洞窟，洞窟中有一把竖插着的大剑，可以使用两个古龙骨对其进行挖掘，获得制作特殊武器的素材。

ユクモ村独有设施



足部浸浴温泉（ユクモノ足汤）：调查村庄东北方的温泉即可进入，有不少温泉内的NPC要以泡温泉的形式才能进行完整对话。

宠物

本作的主题村庄ベルナ村的宠物不再是历代的小猪，而是在街上随处可见的云羊鹿的幼崽，玩家依旧可以在街上与其玩耍，与它成为好朋友，成为好朋友后可以抱着它逛街，也能让随从猫骑着它到处跑。除了这个新宠物外，历代经典的宠物小猪也会在历代村庄中登场，需要玩家在各个村落找到它们并成为好友才能够一起玩耍。不同村庄的小猪所穿着的服装不同。

狩猎准备

为了能顺利完成任务，需要做好充分的准备再出击狩猎。除了在村里吃好对应技能的猫饭外，武器、狩猎风格、狩技、防具、护石和携带道具的搭配也是相当重要的。

武器&狩猎风格&狩技

本作依旧保留了系列正统作为止的 14 种武器，并没有增加新种武器，但也对这些旧有武器进行了调整，这也是为了让它们能够适应另一个新加入的战斗系统——狩猎风格。除了狩猎风格外，本作还新增了狩技系统，让战斗方式更加多样化。下面就让我们来看看这些部分的具体介绍。

武器： 游戏中玩家可使用的武器有14种，其中近战武器有：大剑、太刀、片手剑、双剑、锤子、狩猎笛、长枪、铳枪、剑斧、盾斧和操虫棍共11种；远程武器有：轻弩、重弩、弓共3种。

近战武器顾名思义可以进行近身攻击，而且每把武器都有斩味的设定，根据武器种类还能把攻击系统分为“切断”和“打击”两种，另外近战套装的防御力比远程套装的防御力要高出许多。

远程武器的用法均以远程攻击为主，轻弩和重弩需要消耗子弹进行输出（LV1 通常弹除外），弓则是无限箭支。攻击系统都为“弹”，但远程套装的防御力比近战套装的防御力要低。

攻击系统： 武器的攻击系统分为切断、打击和弹三种，不同的攻击系统有不同的作用，对怪物同部位造成的伤害也会不同。切断系统的武器可以切断怪物的尾巴；打击系统的武器击中怪物头部的时候能积累眩晕值，积累满后能使怪物进入眩晕状态，为我方创造进攻机会，还能破坏一些切断武器不能破坏的某些怪物的弱点；弹系统的武器也能破坏打击武器才能破坏的部位，但不能切断尾巴，也无法造成眩晕效果。

攻击属性&异常状态属性&爆破属性： 大部分武器都带有攻击属性和属性值，游戏中的攻击属性共有火、水、雷、冰和龙5种。用这类武器击中怪物时，除了要算武器基本攻击力造成的伤害外，还会追加属性值给怪物造成的伤害，如果该属性克制目标怪物，那么属性值部分给予怪物的伤害就越大，选择正确的属性来进行狩猎会让任务事半功倍。

除了攻击属性外，还有的武器带有异常状态属性，异常状态属性共有毒、麻痹、睡眠 3 种，每次用这些武器击中怪物就有几率触发异常状态属性攻击（有属性特效），给怪物积累到一定异常状态值后就会触发对应的异常状态，给我方营造猛攻的机会。

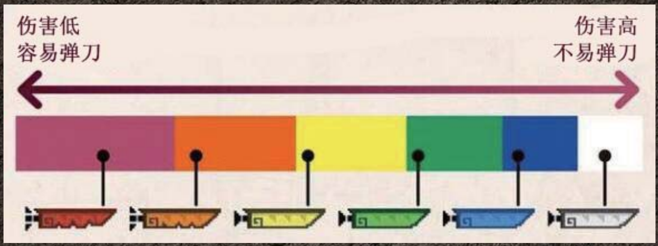
爆破属性是众多武器中少有的携带属性，计算方式和异常状态属性一样，当积累满状态值后，就会在武器最后一击的部位产生爆炸效果。爆炸的伤害值固定，打一些伤害吸收较低的怪物时能起到不小的作用。

斩味（斬れ味）： 近战武器特有的数据。所谓的斩味就是武器的锋利度，一把武器随着击中目标的次数增多，斩味就会下降。斩味低下的场合，武器造成的伤害会降低，一些原本能够砍下的怪物部位还会产生弹刀现象。每把武器的斩味会在信息栏处以彩色的斩味槽体现，不同的颜色代表着不同的斩味等级，具体情况如图。由此可见，狩猎中保持斩味等级非常重要，使用杂货屋出售的“砥石”道具即可提升斩味等级，用近战武器的猎人们可别忘了带上哦。

弹刀： 当攻击打到怪物肉质较硬的部位时，就有可能产生弹刀。弹刀时消耗的武器斩味更多，而且给怪物造成的伤害也会更低，最关键的是弹刀动作的硬直时间很长，非常容易被怪物反击，所以攻击前要注意武器当前的斩味和攻击的目标部位。同理，远程武器也会出现弹开子弹或箭矢的现象，不过不会有弹刀硬直，但要注意被弹开的子弹和箭矢有可能会打到自己或队友造成硬直。

会心一击： 部分武器自带会心率，代表能几率触发会心一击，会心一击时造成的伤害会加倍。当然也有少数武器带有负会心率，为了避免被负会心造成伤害降低的现象，最好用套装技能“达人”将其抵消。当然，即使是不带会心率的武器，在某些技能的支持下也可能产生会心一击。

武器的强化： 在加工屋消耗素材和金钱可以对持有的武器进行强化。不过本作的武器强化方式以升级为主，升级会增加武器的攻击力、属性攻击力、斩味等数值，部分武器需要升到指定级数后才能派生成其他武器。当一把武器升到最高级时，武器名会变化，武器图标左上角会有一枚皇冠图案作为标识。



▲斩味等级图。



▲会心一击图解。

公会风格

重视平衡的类型

●优先追求操作的平衡性，最初始的狩猎风格。

●可使用各种武器的基本派生攻击。

●可装备 2 个狩技。

狩技槽积蓄方式
攻击命中



突袭风格

可使用多个狩技

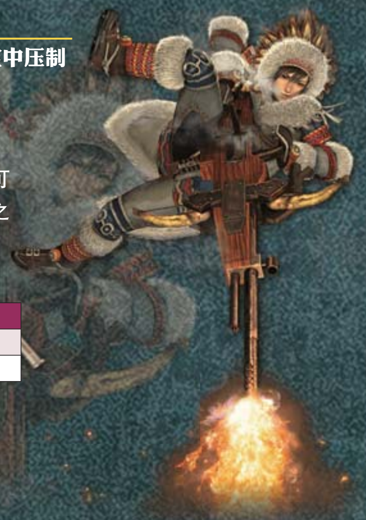


●攻击命中时增加的狩技槽比其他风格更多。
●武器的派生攻击比其他风格少，简单易用。
●可装备 3 个狩技。

狩技槽积蓄方式
攻击命中
受到伤害

空战风格

用跳跃攻击从空中压制



●回避动作改为跳跃翻滚。
●回避时碰到生物或设置物可以将其作为踏板进行二段跳跃，之后可使出独有的空中动作。
●可装备 1 个狩技。

狩技槽积蓄方式
攻击命中
成功进行二段跳

武士道风格

从回避之中展开反击



●在即将被攻击到的瞬间进行回避动作可触发瞬间回避。
●在即将被攻击到的瞬间进行防御动作可触发瞬间防御。（仅限于长枪、铳枪、盾斧剑模式）
●可从瞬间回避或瞬间防御中派生出反击专用动作。
●可装备 1 个狩技。

狩技槽积蓄方式
攻击命中
瞬间回避
瞬间格挡

狩技：狩技是指猎人们消耗精神力使出的强力技能，根据使用武器种类的不同，可装备的狩技也会有差异。每种武器都有3个固有狩技，武器固有狩技都有三个等级，通过完成特定任务或向教官学习即可习得。狩技需要该狩技的狩技槽充满变红后才能发动，可通过触碰下方的触屏或快捷键发动。默认状态下，按R+A+B发动狩技1，按下扩张滑杆或New 3DS的ZL发动狩技2、ZR发动狩技3。

共通狩技

名称	效果	获得条件
绝对回避	做出全程无敌的回避动作，动作结束后必定为收刀状态	初期持有
绝对回避【临战】	做出全程无敌的回避动作，并且有回复斩味、装填子弹或瓶子的效果，动作结束后必定为拔刀状态	完成集会所★3任务“砂上の龙脚”
ヒ-ルゲイン	一定时间内体力回复效果增强，体力回复速度加快	完成村★3或集会所★3的紧急任务
エスケ-プランナ-	短时间内，奔跑不会消耗耐力槽，搬运物品时可直接使用	初期持有
狩人のオアシス	原地设置体力回复装置，并给一定范围内的角色持续回复体力	完成5个佩尔纳村的委托
完全调合	一定时间内调合成功率大幅提升	完成5个波凯村的委托
狂龙身	让自身进入感染狂龙症的状态	完成集会所★6任务“遗迹平原の黑蚀龙调查”
铁钢身	一定时间内受到的伤害减少并带有刚体效果，但无法奔跑	完成5个行云村的委托
金刚身	一定时间内受到的伤害减少并带有刚体效果，也不会陷入异常状态，但无法奔跑和回避	完成集会所★5的紧急任务“素敌な素敌な电龙头”
不死鸟の息吹	解除身上所有的负面状态并回复体力	完成5个科科特村的委托

防具：防具的主要作用是给猎人们增加防御力，分为头、身、手、腰和脚5个部位，可保证猎人们不会被怪物轻易打败。在加工屋用获得的素材制作防具，是游戏中获得防具的主要手段，用越高级别的怪物素材做出来的防具，性能自然越高。选择防具时除了要确认其防御力外，确认属性耐性也是非常重要的一个环节。每个防具都有火、水、雷、冰和龙这5个属性耐性，耐性值越高，受到该属性攻击时受到的伤害也就越低。另外，当某个属性耐性积累到一定以上时，还能免疫对应属性的异常状态。

技能&装饰品&护石：大多数防具除了防御力和属性耐性外，还带有技能点数，当全身的套装技能点数总和满足技能发动条件时，就会发动对应的技能。技能也相当于猎人装备的一部分，选择带有实用技能的套装能让狩猎更加轻松。

当一个套装的技能点数无法满足某个技能的发动，或是触发了负面技能时，则可以用装饰品和护石凑点数让技能发动或取消。护石是除了武器和防具外的装备之一，只能携带一个。每个护石都有自带的技能点数，只能通过任务奖励或鉴定挖矿时得到的护符获得。护符分为“なぞのお守り”、“光るお守り”和“古びたお守り”3种，稀有度依次提高，越稀有的护符鉴定出来的护石级别越高，带有的技能点数自然也越多。

部分武器、防具和护石带有孔（スロット），可以在加工屋生产带有技能点数的装饰品装在孔内，让技能发动或取消。虽然一件装备最多有3个孔，但装饰品也有所需孔数的设定，下面给出所有的技能列表。

●技能列表

攻击力相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
攻击	20	攻击力UP【大】	攻击力增加
	15	攻击力UP【中】	攻击力增加
	10	攻击力UP【小】	攻击力增加
	-10	攻击力DOWN【小】	攻击力降低
	-15	攻击力DOWN【中】	攻击力降低
	-20	攻击力DOWN【大】	攻击力降低
火属性攻击	15	火属性攻击强化+2	火属性攻击和火炎弹的威力增加
	10	火属性攻击强化+1	火属性攻击和火炎弹的威力增加
	-10	火属性攻击弱化	火属性攻击和火炎弹的威力减少
水属性攻击	15	水属性攻击强化+2	水属性攻击和水冷弹的威力增加
	10	水属性攻击强化+1	水属性攻击和水冷弹的威力增加
	-10	水属性攻击弱化	水属性攻击和水冷弹的威力减少
雷属性攻击	15	雷属性攻击强化+2	雷属性攻击和电击弹的威力增加
	10	雷属性攻击强化+1	雷属性攻击和电击弹的威力增加
	-10	雷属性攻击弱化	雷属性攻击和电击弹的威力减少
冰属性攻击	15	冰属性攻击强化+2	冰属性攻击和冰结弹的威力增加
	10	冰属性攻击强化+1	冰属性攻击和冰结弹的威力增加
	-10	冰属性攻击弱化	冰属性攻击和冰结弹的威力减少
龙属性攻击	15	龙属性攻击强化+2	龙属性攻击和灭龙弹的威力增加
	10	龙属性攻击强化+1	龙属性攻击和灭龙弹的威力增加
	-10	龙属性攻击弱化	龙属性攻击和灭龙弹的威力减少
属性攻击	10	属性攻击强化	所有属性攻击的威力增加
	-10	属性攻击弱化	所有属性攻击的威力减少
特殊攻击	15	状态异常攻击+2	状态异常攻击的积蓄值增加
	10	状态异常攻击+1	状态异常攻击的积蓄值增加
	-10	状态异常攻击弱化	状态异常攻击的积蓄值减少
跳跃	10	飞燕	跳跃攻击的攻击力和追加效果上升
底力	15	火事场力+2	体力一定以下时防御力+45、攻击力1.3倍
	10	火事场力+1	体力一定以下时防御力+45
	-10	心配性	体力一定以下时防御力+21、攻击力0.7倍
本气	10	力の解放+1	受到一定伤害或经过一段时间后，会心率上升，耐力消耗量降低
	15	力の解放+2	受到一定伤害或经过一段时间后，会心率上升，耐力消耗量降低
斗魂	10	挑战者+1	大型怪物发怒时，攻击力和会心率增加
	15	挑战者+2	大型怪物发怒时，攻击力和会心率增加
无伤	10	フルチャ-ジ	体力全满时攻击力上升
逆境	10	不屈	力尽后攻击力和防御力上升
逆上	10	逆恨み	体力槽还剩余红色部分时攻击力上升
穷地	10	死中に活	自身陷入异常状态时攻击力上升
爆弹强化	10	ボマ-	爆弹系的威力和爆破属性伤害增加，与爆弹关联的调合成功率变为100%
炮术	15	炮术王	以下攻击的威力上升，龙击炮的冷却时间缩短 ・バリスタの弹 ・大炮 ・铳枪的炮击和龙击炮 ・盾斧的榴弹瓶 ・弩系的彻甲榴弹
	10	炮术师	以下攻击的威力上升 ・バリスタの弹 ・大炮 ・铳枪的炮击和龙击炮 ・盾斧的榴弹瓶 ・弩系的彻甲榴弹
痛击	10	弱点特效	击中怪物弱点时造成的伤害增加
重击	10	破坏王	击中可破坏的部位时伤害增加，对无法破坏和已破坏的部位无效
达人	20	见切り+3	会心率+20%
	15	见切り+2	会心率+15%
	10	见切り+1	会心率+10%
	-10	见切り-1	会心率-5%
	-15	见切り-2	会心率-10%
	-20	见切り-3	会心率-15%
属性会心	10	会心击【属性】	会心一击时给予的属性伤害增加
特殊会心	10	会心击【特殊】	会心一击时给予的异常状态积蓄值增加
会心强化	10	超会心	会心一击时伤害增加
连击	10	连击の心得	连续攻击时会心率上升
减气攻击	10	スタミナ夺取	攻击容易让怪物陷入疲劳状态
研磨术	10	刚刃研磨	使用砥石后，1分钟内斩味不会下降；枪手使用时增加攻击力
溜め短缩	10	集中	武器蓄力速度加快、太刀练气槽的增加量上升
	-10	杂念	武器蓄力速度减慢、太刀练气槽的增加量减少
无心	10	明镜止水	狩技槽的增加量上升
チャンス	10	切り札	与大型怪物战斗中，手部发光时使用狩技的威力增加
乘り	10	乘り名人	更容易骑乘怪物，骑乘状态时骑乘槽的增加量上升
	-10	乘り下手	更难骑乘怪物，骑乘状态时骑乘槽的增加量减少
笛	10	笛吹き名人	笛系道具的损坏几率降低，狩猎笛的旋律效果持续时间更长
纳刀	10	纳刀术	武器的收纳速度加快

防御力相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
防御	20	防御力UP【大】	防御力增加
	15	防御力UP【中】	防御力增加
	10	防御力UP【小】	防御力增加
	-10	防御力DOWN【小】	防御力减少
	-15	防御力DOWN【中】	防御力减少
	-20	防御力DOWN【大】	防御力减少
加护	10	精灵の加护	受到伤害时一定几率减少伤害
	-10	恶灵の加护	受到伤害时一定几率增加伤害
英雄の盾	10	英雄の护り	小伤害无效化
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性+20
	10	火耐性【小】	火耐性+15
	-10	火耐性弱化	火耐性-20
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性+20
	10	水耐性【小】	水耐性+15
	-10	水耐性弱化	水耐性-20
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性+20
	10	雷耐性【小】	雷耐性+15
	-10	雷耐性弱化	雷耐性-20
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性+20
	10	冰耐性【小】	冰耐性+15
	-10	冰耐性弱化	冰耐性-20
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性+20
	10	龙耐性【小】	龙耐性+15
	-10	龙耐性弱化	龙耐性-20

体力&耐力&回复相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
体力	15	体力+50	体力上限+50
	10	体力+20	体力上限+20
	-10	体力-10	体力上限-10
	-15	体力-30	体力上限-30
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度加快
	-10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减缓
スタミナ	10	ランナ-	耐力消耗量减少（回避或防御除外）
	-10	钝足	耐力消耗量增加（回避或防御除外）
体术	15	体术+2	回避、防御时耐力的消耗量大幅减少。可以往任意方向进行飞扑，飞扑距离增加
	10	体术+1	回避、防御时耐力的消耗量减少。可以往任意方向进行飞扑，飞扑距离增加
	-10	体术-1	回避、防御时耐力的消耗量增加
	-15	体术-2	回避、防御时耐力的消耗量大幅增加

体力&耐力&回复相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
腹减り	15	腹减り无效	耐力上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力上限减少的速度减半
	-10	腹减り倍加【小】	耐力上限减少的速度加快
	-15	腹减り倍加【大】	耐力上限减少的速度大幅加快
回复速度	15	回复速度+2	体力槽红色部分的回复速度大幅加快
	10	回复速度+1	体力槽红色部分的回复速度加快
	-10	回复速度-1	体力槽红色部分的回复速度减缓
	-15	回复速度-2	体力槽红色部分的回复速度大幅减缓
回复量	10	体力回复量UP	体力回复时，回复量增加
	-10	体力回复量DOWN	体力回复时，回复量减少
	-10	属性攻击弱化	所有属性攻击的威力减少

回避&防御相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
回避性能	15	回避性能+2	回避时的无敌时间增加
	10	回避性能+1	回避时的无敌时间增加
	-10	回避性能DOWN	回避时无敌时间减少
回避距离	10	回避距离UP	回避时移动距离增加
泡沫	10	泡沫の舞	回避时被泡泡缠绕，回避性能上升
ガ-ド性能	15	ガ-ド性能+2	防御时硬直大幅减少
	10	ガ-ド性能+1	防御时硬直减少
	-10	ガ-ド性能-1	防御时硬直增加
ガ-ド强化	10	ガ-ド强化	可以防御先前无法防御的攻击

耐性相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
毒	10	毒耐性	不会陷入中毒状态
	-10	毒倍加	中毒状态的伤害加倍
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	-10	麻痹倍加	麻痹状态的持续时间加倍
气绝	15	气绝无效	不会陷入气绝状态
	10	气绝确率半减	气绝状态的概率减半
	-10	气绝倍加	气绝状态的恢复时间延长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	-10	睡眠倍加	睡眠状态的持续时间加倍
裂伤	10	裂伤无效	不会陷入裂伤状态
	-10	裂伤倍加	裂伤状态的伤害加倍
だるま	10	だるま无效	不会被泡泡和雪包围，不会陷入雪人状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
对防御DOWN	10	铁面皮	防御DOWN的效果无效
狂击耐性	10	无我の境地	更容易克服狂龙病毒，克服病毒后的会心率上升
细菌学	15	バイオドクタ-	・こやし玉的效果增加 ・こやし玉的调合成功率增加 ・不会陷入不可使用道具的状态 ・爆破异常状态无效 ・狂龙症的发病时间缩短
	10	细菌研究家	・こやし玉的效果增加 ・こやし玉的调合成功率增加 ・不会陷入不可使用道具的状态 ・爆破异常状态无效
听觉保护	15	高级耳栓	可无视所有怪物的咆哮
	10	耳栓	可无视大型怪物的咆哮【小】
耐震	10	耐震	大型怪物的地震效果无效
风压	15	风压【大】无效	风压【大】和风压【小】无效
	10	风压【小】无效	风压【小】无效
盗み无效	10	盗み无效	物品不会被偷盗
耐寒	10	寒さ无效	寒冷区域的耐力减少效果无效
	-10	寒さ倍加	寒冷区域的耐力减少效果加倍
耐暑	10	暑さ无效	炎热地带、熔岩地带、炎王龙的火焰屏障无效
	-10	暑さ倍加	炎热地带、熔岩地带、炎王龙的火焰屏障伤害加倍
寒冷适应	10	北风の狩人	寒冷无效，在寒冷区域时攻击力和防御力上升，使用クーラードリンク可让效果上升

耐性相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
炎热适应	10	南风の狩人	寒冷无效，在寒冷区域时攻击力和防御力上升，使用ホットドリンク可让效果上升

剑士专用

技能系统	发动点数	发动技能	效果
匠	10	斩れ味レベル+1	斩味槽增加一级
	15	斩れ味レベル+2	斩味槽增加两级
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击时会心率增加100%
拔刀减气	10	拔刀术【力】	拔刀攻击附加减气值，威力稍微上升
KO	10	KO术	眩晕积蓄值上升，容易让怪物陷入眩晕状态
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
	-10	未熟	攻击时可能会弹刀
斩れ味	10	业物	斩味消耗量降低
	-10	なまくら	斩味消耗量增加
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀时间减少
	-10	砥石使用低速化	磨刀时间延长
钝器	10	钝器使い	随着武器的斩味降低，攻击力会提升 ・蓝斩以上：不增加 ・绿斩：+15 ・黄斩：+25 ・橙斩：+30 ・红斩：+30

枪手专用

技能系统	发动点数	发动技能	效果
通常弹强化	10	通常弹・连射矢UP	通常弹、连射箭的威力增加
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢UP	贯通弹、贯通箭的威力增加
散弹强化	10	散弹・扩散矢UP	散弹、扩散箭的威力增加
重击弹强化	10	重击弹・重射矢UP	重击弹・重射箭的威力增加
通常弹追加	10	通常弹全LV追加	可使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全LV追加	可使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹LV1追加	可使用LV1贯通弹
散弹追加	15	散弹全LV追加	可使用全等级的散弹
	10	散弹LV1追加	可使用LV1散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全LV追加	可使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹LV1追加	可使用LV1彻甲榴弹
扩散弹追加	15	扩散弹全LV追加	可使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹LV1追加	可使用LV1扩散弹
强击瓶追加	15	强击ビン全LV追加	可使用全等级的强击瓶
	10	强击ビンLV1追加	可使用LV1强击瓶
属强瓶追加	15	属强ビン全LV追加	可使用全等级的属性强化瓶
	10	属强ビンLV1追加	可使用LV1属性强化瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	可使用爆破瓶
变则射击	10	特定射击强化	武器内藏弹、曲射、刚射的威力增加
射法	10	弹道强化	会心距离的范围增加
精密射击	15	ブレ抑制+2	弹道的偏离幅度大幅减少
	10	ブレ抑制+1	弹道的偏离幅度减少
	-10	ブレ抑制-1	弹道的偏离幅度增加
	-15	ブレ抑制-2	弹道的偏离幅度大幅增加
装填速度	20	装填速度+3	・弩系武器的装填速度大幅加快 ・弓切换瓶子时自动装填
	15	装填速度+2	・弩系武器的装填速度更快 ・弓切换瓶子时自动装填
	10	装填速度+1	・弩系武器的装填速度加快 ・弓装填瓶子的速度加快
	-10	装填速度-1	・弩系武器的装填速度延缓 ・弓装填瓶子的速度减缓
	-15	装填速度-2	・弩系武器的装填速度更慢 ・弓装填瓶子的速度减缓
	-20	装填速度-3	・弩系武器的装填速度大幅延缓 ・弓装填瓶子的速度加快减缓

枪手专用

技能系统	发动点数	发动技能	效果
装填数	10	装填数UP	弩、铳枪和盾斧的装填数增加；弓的蓄力等级+1
反动	20	反动轻减+3	弩的反动大幅降低
	15	反动轻减+2	弩的反动降低
	10	反动轻减+1	弩的反动降低少许
	–10	反动轻减–1	弩的反动增加少许
	–15	反动轻减–2	弩的反动增加
	–20	反动轻减–3	弩的反动大幅增加
速射	10	连发数+1	轻弩速射时的连发数+1
弹药节约	10	弹药节约	射击时有几率不消耗子弹和瓶子

道具&调合相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
食事	15	早食い+2	肉、药的使用速度大幅提升
	10	早食い+1	肉、药的使用速度提升
	–10	スロ–ライフ	肉、药的使用速度降低
食いしん坊	15	拾い食い	使用肉系道具时耐力的增加量上升，食用特定道具时也会让耐力上限增加
	10	まんぷく	使用肉系道具时耐力的增加量上升
肉食	10	お肉大好き	可食用生肉，使用肉系道具时附加强走效果
节食	10	满足感	有几率不消耗使用中的饮食系道具
茸食	10	キノコ大好き	食用以下物品时获得对应效果： ・アオキノコ：回复药 ・ニトロダケ：鬼神药 ・毒テングダケ：荣养剂 ・マヒダケ：硬化药 ・クタビレダケ：强走药 ・マンドラゴラ：秘药 ・特产キノコ：携带食料 ・严选キノコ：强走药グレ–ト ・ドキドキノコ：体力回复、いにしえの秘药、强走药、怪力の种、忍耐の种之中随机一种
野草知识	10	药草强化	使用药草的回复量增加
广域	15	广域化+2	使用药草、回复药、解毒药、忍耐の种、怪力の种、ウチケシの实时，同区域的同伴能获得相同的效果
	10	广域化+1	使用药草、回复药、解毒药、忍耐の种、怪力の种、ウチケシの实时，同区域的同伴能获得50%的效果
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系道具的效果时间延长
	–10	アイテム使用弱化	持续系道具的效果时间缩短
高速设置	10	罠师	设置シビレ罠、落とし穴、大タル爆弹的动作加快，与陷阱关联的调合成功率变为100%
调合成功率	15	调合成功率+45%	调合成功率+45%
	10	调合成功率+20%	调合成功率+20%
	–10	调合成功率–10%	调合成功率–10%
	–15	调合成功率–20%	调合成功率–20%
调合数	10	最大数生产	调合成功时生产数必定为最大值

采取&运搬&报酬相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
采取	15	采取+2	采取和采掘的次数增加
	10	采取+1	采取和采掘的次数增加
	–10	采取–1	采取和采掘的次数减少
气まぐれ	15	神の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ–メラン损坏的几率大幅降低
	10	精灵の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ–メラン损坏的几率降低
	–10	恶灵の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ–メラン损坏的几率增加
	–15	恶魔の气まぐれ	ピッケル、虫あみ、笛、ブ–メラン损坏的几率大幅增加
运搬	10	运搬の达人	运搬时的移动速度增加，从高处着地时物品不会掉落
ハチミツ	10	ハニ–ハンタ–	ハチミツ的入手数量变为2个
护石王	15	お守りハンタ–	采掘得到护符时有高几率得到两个

采取&运搬&报酬相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
护石王	10	お守り收集	采掘得到护符时有几率得到两个
运气	20	激运	任务报酬得到的道具数量有更高几率增加
	15	强运	任务报酬得到的道具数量高几率增加
	10	幸运	任务报酬得到的道具数量有几率增加
	–10	不运	任务报酬得到的道具数量有几率减少
	–15	灾难	任务报酬得到的道具数量高几率减少
捕获	15	捕获名人	捕获报酬增加3～4格
	10	捕获达人	捕获报酬增加3格

地图&索敌相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
狩人	10	ハンタ–生活	烤肉、钓鱼变得熟练 没有地图也会显示全地图 钓饵类道具的调合必定成功
千里眼	15	自动マ–キング	大型怪物会在地图上显示，被染色球标记时能看到其详细情报（面向、动作、睡眠等）
	10	探知	大型怪物有几率在地图上短时间内显示，被染色球标记时能看到其详细情报（面向、动作、睡眠等）
观察眼	10	捕获の见极め	可以捕获大型怪物时，地图上标示的点会闪白光（要先用染色球标记）
	10	ガ–ド性能+1	防御时硬直减少
	–10	ガ–ド性能–1	防御时硬直增加

随从猫相关

技能系统	发动点数	发动技能	效果
号令	10	オトモへの号令	随从猫钻地休息时做出“かけごえ”动作、随从猫的体力会回复得更快（不能连续使用）
采配	10	オトモへの采配	随从猫的攻击力和防御力增加

其他类

技能系统	发动点数	发动技能	效果
气配	10	隐密	较难成为怪物攻击的目标
	–10	挑发	更容易成为怪物攻击的目标
胴系统倍加	–	胴系统倍加	身体部位的防具的技能点数变成两倍

复合类

技能系统	发动点数	发动技能	效果
ベルナ	10	ベルナの心	火耐性【小】、腹减り半减
ココット	10	ココットの心	雷耐性【小】、精灵の气まぐれ
ポッケ	10	ポッケの心	冰耐性【小】、まんぷく
ユクモ	10	ユクモの心	水耐性【小】、ハニ–ハンタ–
大雪主	10	大雪主の魂	回避距离UP、スタミナ急速回复
红兜	10	红兜の魂	逆恨み、集中
紫毒姬	10	紫毒姬の魂	状态异常攻击+2、广域+2
矛碎	10	矛碎の魂	业物、反动轻减+2、精灵の加护
岩穿	10	岩穿の魂	火事场+2、拾い食い
黑炎王	10	黑炎王の魂	风压【大】无效、攻击力UP【大】
荒钩爪	10	荒钩爪の魂	早食い+2、高级耳栓
金雷公	10	金雷公の魂	力の解放+2、体术+2
隻眼	10	隻眼の魂	气绝无效、挑战者+2
宝缠	10	宝缠の魂	护石王、腹减り无效
白疾风	10	白疾风の魂	回避性能+2、见切り+3
烬灭刃	10	烬灭刃の魂	斩れ味レベル+2、弹道强化、砥石使用高速化

调合：调合在游戏中占着非常重要的地位，因为很多强力的药品都需要经过调合才能获得，而且在任务中，当道具用完了的情况下也可以通过手上采集得来的素材调合成回复药、解毒药等道具自救，下面给出本作的调合列表。

● 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

怪物猎人X

TIPS

●购买杂货店出售的调合书能够增加调合成功率，不过后期的调合书一定要有前期的所有调合书才能发挥作用。

编号	调合结果	素材1	素材2	成功率	生产数
001	回复药	药草	アオキノコ	95	1
002	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90	1
003	应急药グレート	应急药	ハチミツ	90	1
004	荣养剂	不死虫	アオキノコ	90	1
005	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75	1
006	解毒药	アオキノコ	げどく草	95	1
007	汉方药	にが虫	落阳草の根	90	1
008	秘药	マンドラゴラ	荣养剂グレート	65	1
009	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55	1
010	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65	1
011	增强剂	にが虫	ハチミツ	75	1
012	活力剂	マンドラゴラ	增强剂	75	1
013	消散剂	はじけイワシ	增强剂	90	1
014	强走药	增强剂	生烧け肉	75	1
015	强走药グレート	狂走エキス	こんがり肉	65	1
016	元气ドリンコ	ニトロダケ	ハチミツ	75	1
017	狩技ドリンク	狩猛化エキス	增强剂	65	1
018	鬼人药	增强剂	怪力の种	65	1
019	鬼人药グレート	アルビノエキス	鬼人药	55	1
020	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75	1
021	硬化药	增强剂	忍耐の种	65	1
022	硬化药グレート	アルビノエキス	硬化药	55	1
023	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75	1
024	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90	1
025	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95	1
026	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	90	1
027	クーラーミート	冰结晶	こんがり肉	95	1
028	特产キノコキムチ	特产キノコ	トウガラシ	90	1
029	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	90	1
030	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90	1
031	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90	1
032	眠り生肉	生肉	ネムり草	90	1
033	素材玉	石ころ	ネンチャク草	95	1
034	消臭玉	素材玉	にが虫	95	1
035	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75	1
036	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75	1
037	闪光玉	素材玉	光虫	75	1
038	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75	1
039	ペイントボール	ペイントの实	ネンチャク草	95	1
040	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95	1
041	爆药	火药草	ニトロダケ	95	1
042	小タル爆弹	火药草	小タル	90	1
043	大タル爆弹	爆药	大タル	75	1
044	大タル爆弹G	カクサンデメキン	大タル爆弹	55	1
045	打上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽	55	1
046	打上げタル爆弹G	バクレツアロワナ	打上げタル爆弹	55	1
047	音爆弹	爆药	鸣き袋	75	1
048	ネット	ツタの叶	クモの巢	90	1
049	落とし穴	トラップツール	ネット	65	1
050	シビレ罠	トラップツール	雷光虫	90	1
051	黄金ダンゴ	釣りフィーバエ	ツチハチノコ	90	1
052	サシミダンゴ	釣りフィーバエ	虫の死骸	95	1～2
053	バクダンゴ	釣りフィーバエ	ボンバッタ	90	1
054	ボロピッケル	なぞの骨	石ころ	95	1
055	ピッケル	なぞの骨	铁矿石	75	1
056	ピッケルグレート	なぞの骨	マカライト矿石	95	1
057	ボロ虫あみ	ツタの叶	なぞの骨	95	1
058	虫あみ	ツタの叶	龙骨【小】	75	1
059	虫あみグレート	ツタの叶	龙骨【中】	95	1
060	生命の粉	不死虫	龙の牙	90	1
061	回复笛	生命の粉	角笛	65	1
062	解毒笛	解毒药	角笛	65	1
063	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55	1
064	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55	1
065	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	65	1
066	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムり草	65	1
067	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	65	1
068	ブーメラン	砥石	龙骨【小】	75	1
069	力の爪	力の护符	恐暴龙の钩爪	95	1
070	守りの爪	守りの护符	恐暴龙の钩爪	95	1
071	LV2通常弹	ハリの实	カラの实	95	2～4
072	LV3通常弹	はじけイワシ	カラの实	95	2～4
073	LV1贯通弹	ツラヌキの实	カラの实	90	1～3
074	LV2贯通弹	鸟龙种の牙	カラ骨	75	1～3
075	LV3贯通弹	ハリマグロ	カラ骨	75	1～2
076	LV1散弹	はじけクルミ	カラの实	90	1～3
077	LV2散弹	龙の牙	カラの实	75	1～3
078	LV3散弹	龙の牙	カラ骨	75	1～3
079	LV1彻甲榴弹	ニトロダケ	カラの实	90	1
080	LV2彻甲榴弹	ハレツアロワナ	カラの实	90	1
081	LV3彻甲榴弹	バクレツアロワナ	カラ骨	75	1
082	LV1扩散弹	カクサンの实	カラの实	90	1
083	LV2扩散弹	龙の爪	カラ骨	75	1
084	LV3扩散弹	カクサンデメキン	カラ骨	75	1
085	LV1火炎弹	火药草	カラの实	90	1
086	LV1水冷弹	キレアジ	カラの实	75	1～3
087	LV1冰结弹	霜ふり草	カラの实	75	1～3
088	LV1电击弹	光虫	カラの实	75	2～4
089	LV1灭龙弹	龙杀しの实	カラ骨	75	1
090	LV1回复弹	药草	カラの实	90	1
091	LV2回复弹	回复药	カラの实	90	1
092	LV1毒弹	毒テングダケ	カラの实	90	1
093	LV2毒弹	イーオスの毒牙	カラ骨	75	1
094	LV1麻痹弹	マヒダケ	カラの实	90	1
095	LV2麻痹弹	ゲネポスの麻痹牙	カラ骨	90	1
096	LV1睡眠弹	ネムり草	カラの实	90	1
097	LV2睡眠弹	眠鱼	カラ骨	75	1
098	ペイント弹	ペイントの实	カラの实	90	1
099	LV1减气弹	クタビレタケ	カラの实	75	1
100	LV2减气弹	シンドイワシ	カラ骨	75	1
101	空きビン	カラ骨	砥石	90	1
102	毒ビン	毒テングダケ	空きビン	90	1
103	麻痹ビン	マヒダケ	空きビン	90	1
104	睡眠ビン	ネムり草	空きビン	90	1
105	LV1强击ビン	火药草	空きビン	90	1
106	LV2强击ビン	ニトロダケ	空きビン	90	1
107	接击ビン	キレアジ	空きビン	90	1
108	ペイントビン	ペイントの实	空きビン	90	1
109	减气ビン	クタビレタケ	空きビン	90	1
110	爆破ビン	バクレツアロワナ	空きビン	90	1～3
111	LV1属性强化ビン	にが虫	空きビン	90	1
112	LV2属性强化ビン	落阳草の根	空きビン	90	1
113	力の上成长饵	力の成长饵	养虫エキス	100	1
114	重の上成长饵	重の成长饵	养虫エキス	100	1
115	速の上成长饵	速の成长饵	养虫エキス	100	1
116	力の特上成长饵	力の成长饵	超养虫エキス	100	1
117	重の特上成长饵	重の成长饵	超养虫エキス	100	1
118	速の特上成长饵	速の成长饵	超养虫エキス	100	1
119	火炎の蜜饵	火の蜜饵	养虫エキス	100	1
120	流水の蜜饵	水の蜜饵	养虫エキス	100	1
121	雷光の蜜饵	雷の蜜饵	养虫エキス	100	1
122	冰结の蜜饵	冰の蜜饵	养虫エキス	100	1
123	破龙の蜜饵	龙の蜜饵	养虫エキス	100	1
124	镇火の蜜饵	火の蜜饵	コゲ肉	100	1
125	断水の蜜饵	水の蜜饵	コゲ肉	100	1
126	绝雷の蜜饵	雷の蜜饵	コゲ肉	100	1
127	碎冰の蜜饵	冰の蜜饵	コゲ肉	100	1
128	灭龙の蜜饵	龙の蜜饵	コゲ肉	100	1
129	捕获用麻醉药	ネムり草	マヒダケ	65	1
130	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65	1
131	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75	1
132	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨	90	1
133	铠玉	铠石	マカライト矿石	95	1
134	铠玉	铠石	キラビートル	95	1
135	上铠玉	铠石	ドラグライト矿石	95	1
136	上铠玉	铠石	ドスヘラクレス	95	1

编号	调合结果	素材1	素材2	成功率	生产数
137	尖铠玉	铠石	カブレライト矿石	95	1
138	尖铠玉	铠石	王族カナブン	95	1
139	坚铠玉	铠石	ユニオン矿石	95	1
140	坚铠玉	铠石	マレコガネ	95	1
141	铁矿石	フエ-ルピッケル	铁矿石	100	5
142	大地の结晶	フエ-ルピッケル	大地の结晶	100	5
143	マカライト矿石	フエ-ルピッケル	マカライト矿石	100	3
144	ドラグライト矿石	フエ-ルピッケル	ドラグライト矿石	100	3
145	カブレライト矿石	フエ-ルピッケル	カブレライト矿石	100	2
146	ユニオン矿石	フエ-ルピッケル	ユニオン矿石	100	2
147	红莲石	フエ-ルピッケル	红莲石	100	2
148	狱炎石	フエ-ルピッケル	狱炎石	100	2
149	圆盘石	フエ-ルピッケル	圆盘石	100	2
150	ベアライト石	フエ-ルピッケル	ベアライト石	100	2
151	ライトクリスタル	フエ-ルピッケル	ライトクリスタル	100	2
152	ノヴァクリスタル	フエ-ルピッケル	ノヴァクリスタル	100	2
153	上龙骨	フエ-ルピッケル	上龙骨	100	5
154	尖龙骨	フエ-ルピッケル	尖龙骨	100	2
155	坚龙骨	フエ-ルピッケル	坚龙骨	100	2
156	王族カナブン	フエ-ルピッケル	王族カナブン	100	2
157	キラビ-トル	フエ-ルピッケル	キラビ-トル	100	3
158	ドスヘラクレス	フエ-ルピッケル	ドスヘラクレス	100	3
159	セッチャクロアリ	フエ-ルピッケル	セッチャクロアリ	100	3
160	マレコガネ	フエ-ルピッケル	マレコガネ	100	2
161	いにしえの龙骨	フエ-ルピッケル	いにしえの龙骨	100	2

任务选择

准备好后，就可以前往各个村子或集会所的受付娘处领取任务了。本作的任务共分为：采集任务、狩猎任务、大连续狩猎任务、讨伐任务、捕获任务、特殊任务、猫猎人任务7种。采集任务以采集素材并交纳为主，采集到任务要求的素材后回到营地，在红色箱子处交纳足够的任务品即可完成任务；狩猎任务、大连续狩猎任务的内容基本一致，讨伐或捕获目标怪物后即可完成；讨伐任务和捕获任务的性质相反，只能讨伐/捕获目标怪物；特殊任务只限于大型怪物，输出足够的话可以将其讨伐，不足的话战斗到一定时间后可以将它们击退；猫猎人任务只有猫猎人模式才能接受。

主任务&副任务：大部分任务除了有主任务外还有副任务，只要在任务中满足副任务的条件，即可在菜单界面选择“サブターゲット达成”交纳副任务并回到据点，副任务也会有少量报酬，但不算做完成主任务，若在满足副任务的条件下完成了主任务，则会得到两个任务的报酬。

特殊个体：本作的某些怪物的种群中拥有着特殊个体，因为强度与原种相差甚远，所以被他人赋予了对应的称号，人们称它们为“有两个名字”的怪物。特殊个体的攻击方式与原种类似，但效果却大大加强，成功讨伐它们后能得到制作与其相关的特殊装备，把这些装备升级到一定等级时就会发动带有它们称号的套装技能。要开启讨伐特殊个体的任务，就要先完成相对应的前置任务，并在随从猫广场的交易窗口换得特殊许可票后才能在集会所接任务。每个特殊个体的对应的任务共分为10个等级，高等级的任务要先完成低级任务才会出现，不同等级的任务中能得到不同的关键素材。下面就给出游戏中所有特殊个体任务的开启条件。

任务名	对应特殊个体
集会所★1（HR2后完成才会开启）	
传说のメニュ-に不可欠なモノ	【红兜】青熊兽
雪のちウルクスス	【大雪主】白兔兽
铁壁の盾蟹	【矛碎】盾蟹
集会所★2	
女王、降临す	【紫毒姬】雌火龙
集会所★4	
鬼蛙テツカブラの狩猎	【岩穿】鬼蛙
集会所★5	
威胁！火山の铁锤！	【宝缠】爆锤龙
イャンガルルガの洗礼	【只眼】黑狼鸟
疾き迅龙の狩猎披露	【白疾风】迅龙
集会所★6	
空の王者・リオレウス	【黑炎王】雄火龙
狩られる前に狩れ！	【金雷公】雷狼龙
轰龙狩猎は妹のため	【荒钩爪】轰龙
出阵！地底火山の果し合い！	【烬灭刃】斩龙

狩猛化怪物：完成集会所★6任务“最も危险な晚餐”后，就会开启狩猛化任务，任意完成其中两个后开启集会所★7狩猛化任务。狩猛化任务中会出现狩猛化怪物，相当于普通怪物的强化版，特征是身上有两个部位冒出黑色烟雾，使用对应这些部位的招式时会有非常明显的蓄力动作，导致伤害大增，部分怪物对应招式的攻击速度也会有变化。

狩猛化不限于固定的两个部位，每个一段时间狩猛化的部位就会更换，此时怪物一定会做出咆哮动作，要十分注意。成功讨伐它们后能够得到对应的狩猛化素材，不过这些素材只会出现在任务报酬中，剥取是无法获得的。

任务中会遇到的情况

游戏画面



1、体力槽　2、耐力槽　3、时间　4、斩味槽
5、道具栏　6、小地图

力尽：当体力槽耗尽，角色就会力尽倒下，此时会扣除三分之一的任务报酬金并把角色送回营地，在一般条件下，力尽三次就算作任务失败（因为没有报酬金了）。

TIPS

●因为力尽后，角色是被一群艾露猫推着推车送回营地，于是这种现象也被老玩家们称之为“猫车”，力尽三次也随之被称为“三猫”。

体力上限&耐力上限：在不吃猫饭和没有发动相关技能的情况下，体力和耐力的最大值均为100，即使吃了猫饭，在没有“ネコのおまけ”技能的支持下，力尽后体力和耐力上限依然会变回100。体力上限可通过使用荣养剂、秘药等道具增加。耐力在游戏中相当于饱腹度，会随着时间的流逝而减少，可以服用携带食料、こんがり肉等肉系道具增加。

自然回复槽：每次受到伤害，玩家的体力槽都会减少，但往往会留有红色的自然回复槽。在下次受伤之前，体力槽会沿着自然回复槽缓缓回复，若想让其快速回复，可以配上技能回复速度系技能或吃こんがり鱼进行回复。

炎热地带&寒冷地带：沼地、雪山、冰海和极圈这几个地图都有寒冷地带，猎人在寒冷地带中耐力上限的消耗速度会加快，服用杂货店贩卖的ホットドリンク即可抵消这个效果；火山、地底火山、旧砂漠、溶岩岛这几个地图都有炎热地带，在炎热地带中猎人的体力会逐渐消耗，服用杂货店贩卖的クーラードリンク即可抵消这个效果。

异常状态：在任务中，猎人可能会遭遇各种各样的异常状态，这些状态对任务的进行有着不同程度的影响，下面就列出所有异常状态的资料和解除方法。

异常状态	图标	效果	恢复方法
毒、猛毒		一定时间内体力逐渐减少，猛毒减少的速度比毒更快	使用げどく草、にが虫、解毒药、汉方药或解毒笛
麻痹		一定时间内倒在地上无法动弹	被带有击飞效果的攻击命中
睡眠		先进入半睡眠模式，无法使用大部分道具，症状发作后原地进入睡眠状态	在症状发作前使用元气ドリンコ
气绝		一定时间内无法行动	快速转动滑杆
雪人		一定时间内无法做出翻滚和奔跑以外的动作	使用消散剂或快速转向
无法使用部分道具		一定时间内无法食用道具	使用消臭玉
吸血		被生物咬住，体力逐渐减少	翻滚3次
防御力DOWN（小／大）		一定时间内防御力下降	使用忍耐の种、硬化药或硬化笛
全耐性DOWN		一定时间内，所有属性耐性下降	使用ウチケシの实
爆破黏菌		一定时间后在身上会发生爆炸	使用消臭玉或翻滚3次
狂龙症		一定时间内所受到的伤害增加、没有自然回复槽	等待状态消失
裂伤		除了下蹲外任何行动都会减少体力，自然回复无效	使用サシミウオ或下蹲一段时间
泡状态（小／大）		泡状态（大）时将无法做出移动和飞扑以外的任何动作，移动会打滑。泡状态（小）对行动没有限制	使用消散剂或被攻击
粘液状态		一定时间内只要在地面进行翻滚，就会陷入“骨团”异常状态	在有水的地方翻滚
骨团状态		一定时间内无法做出翻滚和奔跑以外的动作	使用消散剂或快速转向
混乱		一定时间内，行动方向相反	使用にが虫或受到攻击
火属性异常状态（小／大）		一定时间内体力槽逐渐减少	使用ウチケシの实，或翻滚3次（在有水的地方只需翻滚一次）
水属性异常状态（小／大）		一定时间内耐力槽回复速度下降	使用ウチケシの实
冰属性异常状态（小／大）		一定时间内耐力消耗量增加	使用ウチケシの实
雷属性异常状态（小／大）		一定时间内更容易陷入气绝状态	使用ウチケシの实
龙属性异常状态		一定时间内武器变为无属性	使用ウチケシの实

骑乘：用跳跃攻击击中怪物，就有可能积累骑乘值，积累满后就可以跳到怪物的背上发动骑乘攻击。骑乘中会出现骑乘槽，可以按X或A键攻击怪物增加骑乘槽，当骑乘槽充满后会给怪物造成长时间的硬直，为我方创造攻击机会。但骑乘时怪物会不断挣扎，此时就要长按R键消耗耐力来阻止骑乘槽上的怪物图标超过骑乘槽，把角色甩下来。与前作不同的是，本作骑乘后，除骑乘人员外的其他单位对怪物的攻击只会积累骑乘槽，不会将怪物打出硬直。

大型怪物怪物的部位破坏：持续对大型怪物的可破坏部位攻击并积累足够的伤害后，就能将该部位破坏。某些怪物的特定部位破坏后会导致行动不便或攻击范围减小，让狩猎更加轻松。不过要注意某些部位的破坏和武器的攻击系统有关。

大型怪物怪物的疲劳值：大型怪物与猎人战斗一段时间后就会陷入疲劳状态，特征为流口水、有很大几率原地发呆、部分攻击动作失败，要经过很长一段时间才能恢复正常。这种状态下的怪物一旦中了陷阱或异常状态，要经过更长的时间才能挣脱，被骑乘时，初始的骑乘槽会更多。当它们陷入这种状态后，就会立即换区寻找食物，部分怪物还会直接对玩家发动束缚攻击，一旦它们成功进行束缚攻击或进食，都会回复疲劳值。不过怪物进食的时候都会无视猎人的进攻，所以可以趁这个时候集中攻击一个部位打出硬直，打断怪物的进食，防止其回复疲劳值。

大型怪物怪物的捕获：当大型怪物濒死时，会有瘸腿并前往休息地睡觉的行动，此时只要用陷阱（シビレ罠或落とし穴）固定它们后，再向它们丢出捕获用麻醉玉、捕获用麻醉弹或捕获用麻醉ナイフ将其制服即可捕获。捕获后无法对目标进行剥取，但任务报酬中有捕获报酬。某些怪物的怨念物用捕获的方式更容易获得。

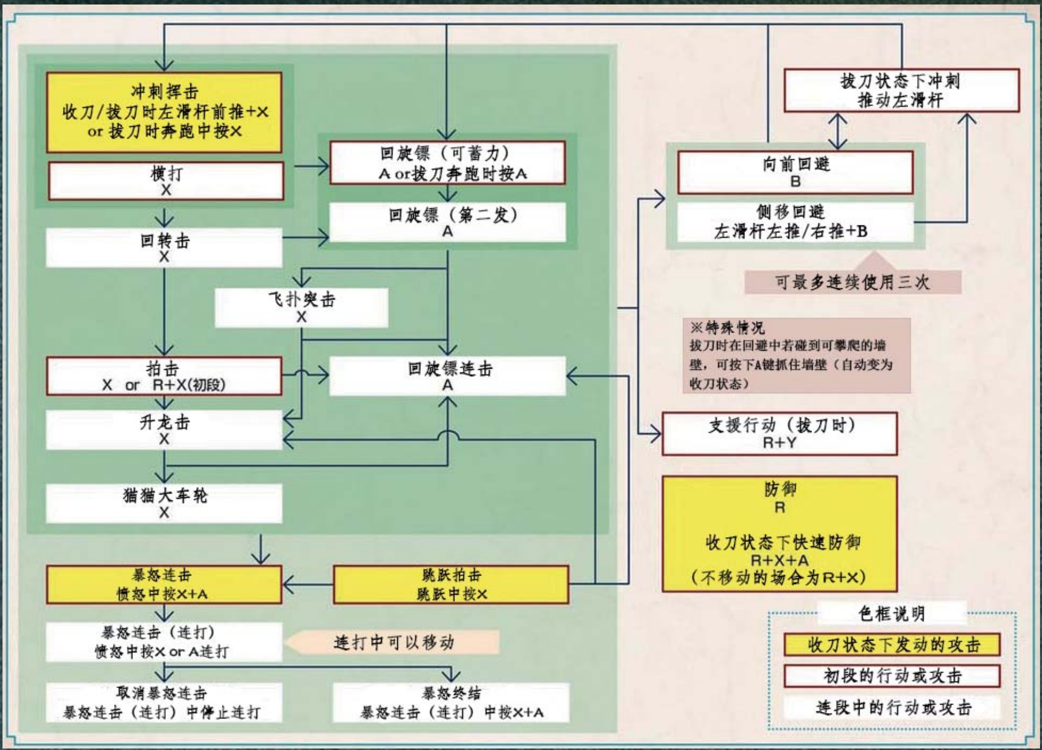
随从猫篇

随从猫一直以来都是与猎人们并肩作战的好伙伴。在本作，玩家依旧可以带最多两只随从猫出战，但与历代最大的不同是，玩家这次也可以化身为第十五猫型自走兵器——猫猎人代替猎人出击狩猎！下面就让我们来看看关于本作随从猫的具体内容。

随从猫和猫猎人

玩家可以从ベルナ村的ネコ娘或其他村庄的ネコバア处雇佣随从猫，雇佣时可查看随从猫的状态数据、目标倾向、支援倾向、毛色、可习得的技能等等，当然也可以选择“オトモスカウト”选项，拜托她们下次带来玩家喜欢的随从猫。

猫猎人则要从当前已雇佣的随从猫中选择出来，代替猎人前去狩猎，在随从猫面板中选择“ハンター/ニャンター切替”→“モード切替”即可切换猎人/猫猎人模式。猫猎人的状态数据和技能与随从猫状态完全相同。



支援行动&随从猫技能

本作中，随从猫的招式和技能完全分为支援行动和随从猫技能两类。

支援技能是随从猫在战斗中发动的特殊行动，要在随从猫面板中的“サポ－ト行动”选项中给其装备后才能使用，猫猎人使用时需要消耗支援槽。一只随从猫可习得的支援行动一开始就存在于列表中，但部分行动要讨伐或捕获相应的怪物才能解锁使用。

随从猫技能相当于随从猫自带的状态类技能，和防具的装饰品一样，装备时要占用随从猫的记忆力孔，效果越好的技能占用的孔数越多，不过随从猫的记忆力孔数会随着等级的提升而增加，还有可能习得新的随从猫技能。

随从猫的武器和防具

每次制作猎人装备时，都会产出一些与素材对应的端材，这些端材可以拿来制造随从猫的武器和防具。随从猫的武器只有切断和打击两个攻击系统，防具只有头部和身体两个部位，不像猎人那样有套装技能。

猫猎人模式



猫猎人的大致操作和猎人一致，也可以发动攻击、采集甚至骑乘，但没有道具栏，无法使用道具，不过在炮台处可以使用身上携带的バリスタの弾，地图也会起作用。

1、体力槽　2、复活橡果　3、支援行动栏　4、支援槽

猫猎人的优势

原地复活&耐力无限:猫猎人没有耐力槽，可以尽情地快速奔跑。在体力耗尽的时候还可以吃下复活橡果补充少量体力原地复活，当橡果耗尽后再次耗尽体力才算一次力尽。

潜地:收刀状态下，按下R+B就能潜入地底，潜地中可以避开除怪物咆哮外的所有攻击，也不会被怪物发现。再次按下B键即可钻出地面。

采取行动:猫猎人的采取行动比猎人更快，进行采集任务时更有优势。另外猫猎人的捕虫和采掘动作无需对应道具，不用担心道具耗尽而发生无法捕虫和采掘的情况。

无视寒冷、炎热地带:猫猎人在寒冷地带和炎热地带中不会受到影响，无需准备ホットドリンク或クーラードリンク应对地形。

斩味等级不变:随从猫的武器无论怎样使用，斩味等级也不会下降，这样省去了消耗砥石磨刀的工夫，非常方便。

支援行动:可以自由发动支援行动，但要消耗右下角的支援槽。支援槽可通过采集素材和攻击怪物积累。

愤怒状态:与大型怪物战斗一定时间或受到一定伤害后，猫猎人就会进入愤怒状态。愤怒状态具有会心率上升、支援槽上升速度加快和奔跑速度加快的BUFF，还能使出暴怒连击。

武器指南



大剑

●长剑身的重型武器：大剑有着厚重的剑身，单招的攻击力非常高，不过厚重的剑身也导致拔刀状态中不能跑动，所以狩猎时要贯彻以“一击脱离”为中心的打法，也就是平时以收刀状态和怪物周旋，等怪物出现空隙时再一口气接近给予重创，攻击完后收刀寻找下一次攻击机会。

●蓄力：大剑可使用威力巨大的蓄力斩，蓄力斩的威力随着蓄力的阶段而定，不过要注意集会和武士道风格里要使用3段蓄力斩并不能一直按着按键蓄到头，

而是要当蓄力时闪光特效闪到第三次的瞬间松开按键。而强袭风格的蓄力斩和空战风格的跳跃蓄力斩则没有这个要求。

狩技

●**地冲斩**：拖着剑前冲一段距离后的上挑，适合在离怪物有一段距离时使用。上挑时同时会发生冲击波，狩技的等级越高冲击波的范围越大。

●**野兽附体【狮子】**：横斩后收刀进入状态，接下来的一次攻击威力上升。注意要收刀动作完成才算进入状态，如果动作中途被打断是不算的。

●**震怒龙怨斩**：长时间蓄力的超高威力斩击，蓄力中即使受到攻击也不会中断，并且蓄力时所受到的伤害越多威力也越高。

推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、集中、拔刀术【力】、纳刀术

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
脚踢	极小	无	无	有
挑斩	中	切断	有	无
横斩	中	切断	有	无
横斩（侧翻滚回避后）	小	切断	有	无
横打	小	打击	有	无
纵斩（含拔刀攻击）	中	切断	有	无
蓄力斩（1段）	大	切断	有	无
蓄力斩（2段）	特大	切断	有	无
蓄力斩（3段）	超特大	切断	有	无
蓄力斩（蓄过头）	特大	切断	有	无
强蓄力斩（无蓄力）	大	切断	有	无
强蓄力斩（1段）	大	切断	有	无
强蓄力斩（2段）	特大	切断	有	无
强蓄力斩（3段）	超特大	切断	有	无
强横斩（无蓄力）	大	切断	有	无
强横斩（1段）	大	切断	有	无
强横斩（2段）	大	切断	有	无
强横斩（3段）	特大	切断	有	无
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	大	切断	有	有
跳跃蓄力斩（1段）	大	切断	有	有
跳跃蓄力斩（2段）	大	切断	有	有
跳跃蓄力斩（3段）	特大	切断	有	有
小跳斩	大	切断	有	有
冲刺上挑	中	切断	有	有

公会风格

●横打和横斩后可接威力巨大的强蓄力斩，之后再接强横斩作为连段的结尾。
●能装备 2 个狩技，可以使用野兽附身【狮子】来强化其他狩技。

强袭风格

●蓄力斩不会蓄过头，一直按键就会自动蓄到第 3 阶段。
●无法使用强蓄力斩和强横斩。
●能装备 3 个狩技，可以使用野兽附身【狮子】来强化其他狩技。

空战风格

●跳跃中可使出蓄力斩。
●地上时不能使用蓄力斩和强蓄力斩。
●拔刀攻击为小跳斩，可瞬间拉近距离攻击。

武士道风格

●横打和横斩后无法派生强蓄力斩。
●瞬间回避后可派生高速强蓄力斩。

太刀



提升练气槽等级的招式
气刃大回旋斩（武士道风格以外）
气刃无双斩（武士道风格）
樱花气刃斩（狩技）

●**灵活的的长剑身武器**：太刀和大剑一样为长剑身武器，但刀身较为细长，无法用刀进行防御，取而代之的是在拔刀状态下也有着出色的机动性，可以用灵活的立回来弥补防守面的不足。

●**练气槽**：太刀有着独特的练气槽系统，当用普通攻击命中怪物时就会增加，练气槽累积满后可得到斩味加成。消耗气刃槽还能使出高威力的气刃斩，如果用专用的招式命中怪物，气刃槽的阶段就能得到提升，从而使攻击力得到补正，最多可提升 3 次，依次是白→黄→红。不过练气槽提升后有时间限制，如果不在练气槽的外框减完前继续使用专用招式命中怪物的话练气槽阶段就会下降一阶，并且阶段越高维持的时间越短。

狩技

●**樱花气刃斩**：先后垫步一段距离再向前突进使出水平的斩击，斩击命中可使练气槽提升一个阶段，和比较难提升气刃槽阶段的武士道风格的相性极佳。这招后可派生到突刺或气刃斩 2，武士道以外等风格还可快速带入气刃大回旋斩来提升练气槽等级。

●**练气解放圆月斩**：使用太刀划出一个半圆后的斩击，无论斩击是否命中，之后的一段时间内练气槽 MAX 并且不减，适合需要使用练气槽做持续输出时使用。

●**镜花剑姿（镜花の构え）**：架起太刀的防御反击招式，架刀期间被怪物的招式打中会用强力的纵斩反击。注意只有架刀防御的方向被攻击才能成功反击，如果架刀的期间没有受到怪物攻击的话反击也无法成立。

推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、回避性能、耳栓 / 高级耳栓、集中

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
踏步斩（含拔刀攻击）	中	切断	有	无
突刺	小	切断	有	无
上挑	小	切断	有	无
袈裟斩	中	切断	有	无
左移动斩	中	切断	有	无
右移动斩	中	切断	有	无
气刃斩Ⅰ	中	切断	有	有
气刃斩Ⅰ（无练气时）	小	切断	有	无
气刃斩Ⅱ	中	切断	有	有
气刃斩Ⅲ	小・小・中	切断	有	有
气刃大回旋斩	中	切断	有	有
踏步气刃斩	中	切断	有	有
踏步气刃斩（无练气时）	小	切断	有	无
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	中	切断	有	有
跳跃二连斩	小・中	切断	有	有
跳跃气刃斩	中	切断	有	有
跳跃气刃斩（无练气时）	小	切断	有	有
跳跃气刃二连斩	小・中	切断	有	有
跳跃气刃二连斩（无练气时）	极小・中	切断	有	有
跳跃气刃三连斩	小・小・中・中	切断	有	有
跳跃气刃三连斩（无练气时）	极小・极小・小・小	切断	有	有
一文字斩	中	切断	有	有
气刃无双斩	中・特大	切断	有	有

公会风格

●经典风格，操作和前作一样，可装备 2 个狩技。

强袭风格

●无法使用左右移动斩以及踏步气刃斩，可装备 3 个狩技。

空战风格

●跳跃攻击变为跳跃二连斩，在空中可朝任意方向攻击。
●练气槽在白色以上时，可使出跳跃气刃三连斩。
●只有以跳跃攻击为起点才能派生出气刃斩。
●无法使用踏步气刃斩。

武士道风格

●瞬间回避后可派生一文字斩→气刃无双斩的强力连段。
●无法使用气刃大回旋斩，只能用气刃无双斩提升练气槽阶段。
●无法使用袈裟斩。



●灵活的轻型武器：轻巧的片手剑有着所有武器中数一数二的游击性能，但缺点是单招攻击力太低，没有瞬间爆发力，利用灵活的行动瞄准怪物的每一个空隙逐点累积伤害是片手剑狩猎的基本。

●拔刀状态使用道具：能在拔刀状态下使用道具是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，能提高不少狩猎效率，团队狩猎中配合广域化技能更是能造福队友。

●刃药：本作增加了片手剑的专用道具“刃药”，使用后可让片手剑的性能短时间内强化，强化的效果如下。

刃药种类	效果
会心の刃药	会心率上升
重击の刃药	对部位耐久的伤害上升
减气の刃药	攻击附带耐力减少效果
心眼の刃药	攻击不会弹刀

●从低往高使用跳跃攻击：除了空战风格以外，其他风格可通过从阶段跳下的方式使用跳跃攻击，而片手剑除前面这种方法外，在登上阶段时也能使用跳跃攻击，方法为从低处对着有阶段的地方使用突进斩，这样碰到阶段时就会自动使出跳跃攻击。

狩技

●回旋之力（ラウンドフォース）：比回旋斩范围更大的圆弧攻击，能攻击以自身为中心一定范围内的目标，并且使用时有很长的无敌时间，也可作为紧急回避手段使用。

●升龙击：斩击后用盾上顶的狩技，盾击带有很高的眩晕值，狩技等级提升后上顶的连击数也会提升，更容易把怪物打晕。

●剑舞（ブレイドダンス）：原地的连续斩击后以强力突刺收尾的狩技，随着狩技等级的提升攻击次数也会增加，适合怪物倒地或中陷阱时用来定点输出。

推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、砥石使用高速化、业物、属性攻击强化、状态异常攻击强化、广域化、罠师、早食い

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
突进斩（含拔刀攻击）	小	切断	有	无
挑斩	小	切断	无	无
纵斩	小	切断	无	无
横斩	小	切断	无	无
剑盾连技	小・中	切断・打击	无	有
水平斩	中	切断	无	无
后斩	小	切断	无	无
盾攻击Ⅰ	极小	打击	无	有
盾攻击Ⅱ	小	打击	无	有
回旋斩	中	切断	无	无
防御斩	小	切断	无	无
蓄力斩	中・中	打击・切断	有	有
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	中	切断	有	有
跳跃挑斩	中	切断	有	有
跳跃突进斩	小	切断	有	有
拔刀斩	中	切断	有	有
跳跃上方二连斩	中・中	切断	有	有
跳跃突进二连斩	小・中	切断	有	有
身躲斩	中	切断	有	有

公会风格

●经典风格，操作和前作一样，可装备 2 个狩技。

强袭风格

●不能使用后垫步以及从后垫步派生出来的蓄力斩。

空战风格

●踩踏跳跃会自动变为跳跃挑斩，接着可派生出跳斩。
●不能使用水平斩和后斩。

武士道风格

●瞬间回避后可派生跳跃突进二连斩或跳跃上方二连斩。
●后垫步也有瞬间回避的判定，成功后可使出身躲斩。
●水平斩和后斩只能从身躲斩派生。

双剑



●**灵活的轻型武器**：双剑和片手剑一样也属于轻型武器，机动性优秀，并且双剑的攻击频率更高，只要一有长时间的攻击机会，连绵不断的攻击就能对怪物造成巨大伤害。不过双手持剑的代价是无法像片手那样用盾格挡，立回时需要更加小心。

●**鬼人化和鬼人强化**：部分风格下的双剑拥有鬼人化和鬼人强化两个特殊状态，鬼人化中，耐力会不断消耗，但招式性能加强，同时还有附带刚体效果、能使用回避性能更高的鬼人回避以及高威力的鬼人乱舞等好处，不过当耐力槽减完后鬼人化也会自动解除。

鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，鬼人槽满了后回到通常状态就会进入鬼人强化状态，该状态可以看作是鬼人化状态的弱化版，依然能享用部分性能强化的招式以及鬼人回避。鬼人强化状态需要鬼人槽来维持，随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避会导致鬼人槽减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除。

狩技

●**血风独乐**：边移动边连续攻击的狩技，使用过程中还能用滑杆改变方向，随着狩技等级的提升可改变方向的次数也会提升。

●**天翔空破斩**：使用后会向前冲一段距离，冲刺时碰到阶段就会使出空中回转攻击，然后再接下落攻击。阶段无论是向下或向上都可以，但没有阶段的话就无法成功使出。

●**野兽附身【饿狼】**：使用后进入 BUFF，期间 1 次攻击变成 2 连击，并且追加的攻击不消耗斩味。狩技等级提升后 BUFF 的时间加长，同时追加攻击的威力也会上升。

推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、砥石使用高速化、业物、属性攻击强化、ランナ－、体术、スタミナ急速回复、回避性能、耳栓 / 高级耳栓

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
踏步横斩（含拔刀攻击）	极小 ×2	切断	有	无
挑斩	小	切断	无	无
二段斩 Ⅰ	极小・小	切断	无	无
二段斩 Ⅱ	极小・小	切断	无	无
车轮斩	小・小 ×2	切断	无	无
六段斩	极小・极小・极小・极小・小 ×2	切断	有	无
左二连斩	极小・小	切断	无	无
右二连斩	极小・小	切断	无	无
左回旋斩	小・极小・极小	切断	有	无
右回旋斩	小・极小・极小	切断	有	无
左二回旋斩（鬼人强化时）	小・极小・极小・小・极小・小	切断	有	有
右二回旋斩（鬼人强化时）	小・极小・极小・小・极小・小	切断	有	有
左二回旋斩（鬼人化时）	小・极小・小・小・极小・极小	切断	有	有
右二回旋斩（鬼人化时）	小・极小・小・小・极小・极小	切断	有	有
乱舞	中・极小 ×6・小 ×2	切断	有	有
鬼人连斩	极小・极小・极小・极小・中 ×2	切断	有	有
鬼人连斩终结	极小・极小・极小・极小・小・小	切断	有	有
鬼人突进斩（含拔刀攻击）	极小・极小・小・小・小・小	切断	有	有
跳斩（含跳跃拔刀攻击）	小・小	切断	有	有
空中回转乱舞	小・小・小・小	切断	有	有
回转乱舞终结	小・小・极小・极小・小 ×2	切断	有	有
鬼人回天连斩	中・小・极小・极小	切断	有	有
鬼人瞬间回避	中・小・极小・极小	切断	有	有

公会风格

●经典风格，操作和前作一样，可装备 2 个狩技。

强袭风格

●没有鬼人槽，无法进入鬼人强化状态。
●从乱舞派生到鬼人回避间的间隙较小。

空战风格

●鬼人化和鬼人强化中的回避变为比一般跳跃回避更快的鬼人跳跃回避。
●鬼人跳跃回避派生到踩踏跳跃时会自动变为鬼人回天连斩。
●不能使用乱舞。

武士道风格

●鬼人化和鬼人强化中的瞬间回避变为拥有攻击判定的鬼人瞬间回避。
●鬼人瞬间回避成功时鬼人槽会得到少量增加。
●鬼人瞬间回避着地后可进行 2 次不消耗耐力的任意方向垫步。



●**打击系统**：锤子的所有攻击均为打击系统，攻击命中后除了能对怪物造成伤害外，同时还能削减其耐力。另外如果攻击的是怪物头部还可以累积眩晕值，累积满后怪物就会因眩晕而短时间内无法行动，可趁这时进行输出。

●**蓄力**：锤子的另一特点是蓄力，由蓄力可以派生出许多不同的招式，以应对不同的攻击机会，所以战斗中保持蓄力状态是锤子狩猎的基本，一旦有机会就用蓄力攻击起手，然后再带入其他攻击。

●**灵活的重型武器**：锤子的缺点在于武器长度短，导致攻击范围狭窄，经常需要贴身和怪物战斗，并且不能防御，非常容易被怪物的攻击打中，不过好在拔刀和蓄力状态下移动速度不减，可以在立回上下工夫来减少风险。

狩技

●**旋压流星（スピニングメテオ）**：将锤子回转后再下砸的强力一击，回转的时候也有攻击判定，不过伤害的主要来源还在于最后的下砸，一定要确保这下能命中。随着狩技等级的提升，回转的次数也会增加。

●**大挑发**：吸引怪物的注意，一定时间内怪物比较容易对自己发动攻击，发动时挑拨动作有攻击判定，不过伤害不高。狩技技能提升效果时间也会加长，但注意换取区的话效果会立刻解除。

●**台风驱动（タイフーントリガー）**：和回转攻击一样是以自己为中心将锤子旋转的狩技，回转过程中按 X 可派生收尾攻击，如果不按则会一直转到停。

推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、真打、ランナー、集中、スタミナ急速回复、耳栓 / 高级耳栓、弱点特效、KO 术、スタミナ夺取

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
出锤攻击	中	打击	有	无
横挥	小	打击	有	无
纵挥 Ⅰ	中	打击	有	无
纵挥 Ⅱ	中	打击	无	无
纵挥 Ⅲ	大	打击	无	无
本垒打	特大	打击	有	有
蓄力 Ⅰ 攻击、蓄力 Ⅰ 攻击（大）	中	打击	有	无
蓄力 Ⅰ 追加攻击	中	打击	有	无
蓄力 Ⅱ 攻击	中	打击	有	有
蓄力 Ⅱ 攻击（大）	大	打击	有	有
蓄力 Ⅲ 攻击	小・特大	打击	有	有
回转攻击	中・小 × 5	打击	有	有
回转攻击收尾 Ⅰ	大	打击	有	有
回转攻击收尾 Ⅱ	特大	打击	有	有
回转攻击收尾 Ⅲ	中	打击	有	有
跳跃攻击（含跳跃拔刀攻击）	中	打击	有	有
跳跃蓄力 Ⅰ 攻击	大	打击	有	有
跳跃蓄力 Ⅱ 攻击	大	打击	有	有
跳跃蓄力 Ⅲ 攻击	极大	打击	有	有
跳跃连续攻击	中・大	打击	有	有
强蓄力 Ⅰ 攻击	大	打击	有	有
强蓄力 Ⅱ 攻击	大	打击	有	有
强蓄力 Ⅲ 攻击	中・特大	打击	有	有
移动强蓄力 Ⅲ 攻击	中・特大	打击	有	有

公会风格

●经典风格，操作和前作一样，可装备 2 个狩技。

强袭风格

●蓄力速度比其他风格快。
●跳跃蓄力3攻击可以派生出蓄力3攻击，蓄力3攻击的威力也更高。
●不能使用本垒打和回转攻击收尾。

空战风格

●空中也可蓄力，并且可使用跳跃连续攻击。
●不能使用回转攻击以及之后的派生招式。
●不能使用蓄力 3 攻击，取而代之的是蓄力 Ⅱ 攻击（大）。

武士道风格

●瞬间回避后可进行强蓄力，之后可派生出各种强蓄力攻击。
●不能使用蓄力 Ⅱ 攻击，取而代之的是蓄力 Ⅰ 攻击（大）。
●蓄力 Ⅰ 攻击后无法派生，蓄力 Ⅰ 攻击（大）才能派生到蓄力 Ⅰ 追加攻击。

狩猎笛



●**演奏**：狩猎笛最大的特点是攻击的同时能在斩味槽下方的谱面上累积音色，三种基础攻击各对应一种音色，当组合出特定的音后可以通过 R 键演奏出来，从而为自己和队友附加各种有利的状态。不同的狩猎笛能演奏的音色也是不同的，具体音色可在武器界面确认，其中 X 键对应最左边的音色 1，A 键对应中间的音色 2，X+A 对应最右边的音色 3。

●**连音攻击**：部分风格可使用滑杆 +A 的连音攻击，这个攻击开头虽然只有一个音色 2，不过在攻击过程中可以随意增加一个音色键，但动作却没增加，也就是说一个动作可累积两个音色。打个比方，如要同时累积音色 2 和音色 1，那就输入滑杆 +A、X，如此类推，同时累积音色 2 和音色 3 就输入左滑杆 +A、X+A，同时累积两个音色 2 就输入左滑杆 +A、A，可为演奏节省了不少工夫。

●**重音色**：攻击命中怪物时谱面累积的音色会变为重音色，凑起重音色演奏的话除了当前的音色效果，还能获得前一次演奏时的音色效果。

●**打击系统**：和锤子一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能的眩晕状态。不过打击系统也不是万能，如无法破坏某些只有用切断才能破坏的怪物部位，如断尾。

狩技

●**管弦之魂（オルケスタソウル）**：发动当前装备狩猎笛的所有旋律效果，和一般的演奏不同，效果只对自己有效，即使同区域有队友也不会分享。另外发动时如果被打断的话会无法获得效果，狩技等级提升后可缩短演奏时间。

●**音击震**：狩猎笛惟一的攻击型狩技，向前方叩击放出强力的震动波。震动波和大爆弹一样，可无视肉质给予怪物伤害。

●**奏缠**：使用后获得 BUFF，期间内即使攻击没有命中怪物也可累积出重音色。不过要注意这招和管弦之魂一样，如果发动时被打断就无法使用成功。

推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、笛吹き名人、KO 术、スタミナ夺取、广域化

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
前方攻击（含拔刀攻击）	中	打击	有	无
叩击	小・中	打击	有	有
右挥打	中	打击	有	无
左挥打	中	打击	有	无
后方攻击	中	打击	有	无
笛柄攻击	小	切断	有	无
连音攻击	小・中	打击	有	无
前方演奏	中	打击	有	有
横演奏	中	打击	有	有
后方演奏	中	打击	有	有
重复演奏（右）	中	打击	有	有
重复演奏（左）	中	打击	有	有
重复演奏（后）	大	打击	有	有
跳跃攻击	中	打击	有	有
跳跃连音攻击	小・中	打击	有	有
三连音攻击	小・中・中	打击	有	有

公会风格

●经典风格，操作和前作一样，可装备 2 个狩技。

强袭风格

●和其他风格的操作方法有所不同，连接 X 即可使出左右挥打。
●无法使用前方攻击、后方攻击和连音攻击。

空战风格

●可使用跳跃连音攻击，空中累积 2 个音色。
●地上不能使用连音攻击。

武士道风格

●瞬间回避后可使用三连音攻击，快速累积 3 个音色。
●不能使用普通的连音攻击。

旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
自分强化	白白	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
自分强化	紫紫	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
攻击力强化【小】	白赤赤	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	紫赤黄	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	赤黄紫	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	黄紫赤	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫赤蓝紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫赤绿紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫赤空紫	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	紫橙橙赤	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
防御力强化【小】	白蓝蓝	防御力小幅上升	防御力中幅上升，效果时间延长
防御力强化【大】	紫蓝蓝紫	防御力小幅上升	防御力大幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】	橙蓝紫蓝	攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】	紫蓝橙橙	攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
千里眼	白蓝空	效果与道具“千里眼の药”相同	—
千里眼	紫蓝空	效果与道具“千里眼の药”相同	—

旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
体力增加【小】	赤蓝白	体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】	赤蓝赤紫	体力大幅上升	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	白空蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	白黄蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】	白绿蓝	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫绿蓝绿	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫空蓝空	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫黄蓝	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】	紫橙蓝橙	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压轻减	蓝蓝赤	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压轻减	蓝蓝绿	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压轻减	蓝蓝空	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效	蓝蓝黄紫	风压完全无效	效果时间延长
风压无效	蓝蓝橙	风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】	白绿白	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【小】	紫绿紫	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【大】	绿绿紫空	高几率体力中量回复或低几率体力大量回复	—
体力回复【小】&解毒	绿蓝白蓝	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒	—
体力回复【中】&解毒	绿蓝紫蓝	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒	—
体力回复【中】&消臭	绿白空绿	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&消臭	—
体力回复【小】&会心率UP	绿橙紫橙	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&会心率UP	会心率大福UP，效果时间延长
回复速度【小】	绿赤白	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【小】	绿绿黄	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【大】	绿赤紫	一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅加快	效果时间延长
精灵王的加护	紫橙紫空	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王的加护	绿黄紫黄	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
耐だるま状态	空空空	不会陷入だるま状态	效果时间延长
寒さ无效	空赤空	不会因寒冷天气导致耐力消耗加快	效果时间延长
暑さ无效	赤赤空	不会因炎热天气导致体力减少&熔岩地形伤害无效化	效果时间延长
听觉保护【小】	空空赤白	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	空空绿白	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	空空赤紫	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【大】	橙橙绿紫	效果与技能“高级耳栓”相同	效果时间延长
听觉保护【小】&风压无效	紫黄橙黄	发动“耳栓”效果&风压【小】无效	发动“高级耳栓”效果&风压完全无效，效果时间延长
气绝无效	空蓝紫	不会陷入眩晕状态	效果时间延长
麻痹无效	空黄白	不会陷入麻痹状态	效果时间延长
全状态异常无效	空紫橙橙	全异常状态无效化	效果时间延长
属性攻击力强化	黄空黄空	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	紫绿黄绿	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	紫橙黄橙	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
状态异常攻击强化	空橙橙紫	异常状态攻击积蓄值上升	异常状态攻击积蓄值大幅上升，效果时间延长
耐震	空空黄	不会受到地震效果影响	效果时间延长
火属性防御强化【小】	黄赤白	火耐性小幅提升	火耐性中幅提升，效果时间延长
火属性防御强化【大】	黄赤紫	火耐性中幅提升	火耐性大幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【小】	黄空白	水耐性小幅提升	水耐性中幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【大】	黄空紫	水耐性中幅提升	水耐性大幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【小】	黄绿白	雷耐性小幅提升	雷耐性中幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【大】	黄绿紫	雷耐性中幅提升	雷耐性大幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【小】	黄蓝白	冰耐性小幅提升	冰耐性中幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【大】	黄蓝紫	冰耐性中幅提升	冰耐性大幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【小】	白黄空	龙耐性小幅提升	龙耐性中幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【大】	紫黄空	龙耐性中幅提升	龙耐性大幅提升，效果时间延长
全属性耐性强化	黄橙紫	全属性耐性小幅提升	全属性耐性中幅提升，效果时间延长
属性やられ无效	橙黄黄橙	全属性异常状态无效	效果时间延长
のけぞり无效	赤橙赤紫	附加刚体状态	效果时间延长
全旋律效果延长	橙赤橙	全旋律效果时间延长	效果时间延长
高周波	黄黄黄	自身周围音爆弹效果	—



●**突刺攻击**：长枪的攻击为点式的突刺攻击，打击范围很小，不过由于打点精确，运用得当可有效针对怪物的弱点进行攻击。

●**顶尖的防御性能**：长枪拔刀时移动速度非常慢，不过防御性能是所有武器中最高的，有着许多和防御相关的招式，并且还能防御中移动，所以长枪狩猎的基本就是防御反击。一般的风格用取消刺（反击刺）在一般的连携中进行防御反击，反击之后再接平刺、斜上刺，如此反复。武士道风格则删除了取消刺（反击刺），要靠独有瞬间防御来打反击。

●**独特的回避动作**：长枪还有着独特的回避动作，除了空战风格外，拔枪时按 B 回避会变成后跳，回避或攻击中还可进行左滑杆后推 +B 的大后跳或左推 / 右推 +B 的侧移，这三种回避方式可互相衔接（大后跳无法衔接其他回避），最多连续回避 3 次，用来调整站位和回避怪物的攻击。

狩技

●盾牌突击（シールドアサルト）：架起盾牌向前方突进，能在抵挡怪物攻击的同时进行长距离的直线移动，并且突进时的盾牌有攻击判定，突进中按 X 为停止并作出突刺攻击。技能等级提升后可增加冲刺的距离以及突进时的防御性能。

●螺旋推力（スクリュースラスト）：蓄力后直线放出螺旋状的冲击波，可攻击一定距离开外的目标。技能等级提升后连击数上升，不过发动时的准备时间也会加长。

●防御驱动（ガードレイジ）:BUFF 型狩技，使用后会先架起盾牌，如果期间抵挡了怪物攻击可一定时间内提升自身的攻击力，并且抵挡的怪物攻击威力越大提升的攻击力也越多。技能等级提升后效果时间加长。

推荐技能

斩れ味レベル +1（+2）、ガード性能、ガード强化、回避性能、スタミナ急速回复、体术、耳栓 / 高级耳栓、风压【大】无效

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
平刺Ⅰ（含拔刀攻击）	中	切断	无	无
平刺Ⅱ	中	切断	无	无
平刺Ⅲ	中	切断	无	无
强平刺	小×3	切断	无	无
斜上刺Ⅰ	中	切断	无	无
斜上刺Ⅱ	中	切断	无	无
斜上刺Ⅲ	中	切断	无	无
强斜上刺	小×3	切断	无	无
横挥Ⅰ	中	切断	有	无
横挥Ⅱ	中	切断	有	无
横挥Ⅲ	中	切断	有	无
盾攻击	小	打击	有	有
防御刺	中	切断	无	无
防御前进	–	–	有	无
反击刺（抵挡小退后的攻击）	大	切断	有	有
反击刺（抵挡中退后的攻击）	小×3	切断	有	有
取消刺	中～大(注)	切断	无	无
突进	小	切断	有	有
突进（空中第1段）	中	切断	有	有
突进终结刺	大	切断	有	有
转身攻击	大	切断	有	无
跳跃刺	中	切断	有	有
跳跃刺（突进跳跃后）	大	切断	有	有
跳跃强刺	小	切断	有	有
十字攻击	大・中	切断	有	有

注：根据蓄力时间而定

公会风格

●经典风格，操作和前作一样，但一般突刺的第 3 下从前作变成了强突刺。可装备 2 个狩技。

强袭风格

●突进后的终结刺派生到其他行动时的间隙减少。
●不能使用突进时的转身攻击和突进跳跃。
●不能使用横挥。

空战风格

●跳跃攻击变为跳跃强刺。
●拔刀时的后跳变成了向前的跳跃回避，成功踩踏跳跃后带空中防御判定。
●不能使用防御前进。

武士道风格

●不能使用瞬间回避，取而代之的是瞬间防御。
●瞬间防御城后可派生十字攻击。
●不能使用反击刺和取消刺。
●回避动作可派生到防御，防御起手阶段可派生到回避动作。



铳枪

●热量槽：铳枪在本作中新增了热量槽的设定，热量槽从左向右由黄、橙、红三种颜色组成，每当玩家进行炮击时，热量槽的游标就会向右移动，如果游标进入了橙色、红色区域，此时铳枪的斩击、突刺攻击伤害就会提高。不过在游标到达最右侧后仍然不断进行炮击的话，就会导致铳枪进入过热状态，此时游标会在一段时间内固定在最左侧。不过使用龙击炮的话，热量槽的游标会向左移动一段距离，并在短时间内保持固定状态，此时可以无限制地使用炮击。如果趁游标在最右端时使用龙击炮的话，就有机会让游标固定在红色区域，使斩击伤害短时间内维持在最高。因此把握好斩击、突刺和使用炮击的平衡，以及使用龙击炮的时机，便是让铳枪持续处于高输出状态的关键。

●炮击：铳枪的炮击伤害主要取决于炮击类型与炮击等级，其中炮击等级越高炮击伤害就越大。炮击类型一共有三种，他们分别会对铳枪的炮击性能产生不同的影响，具体可以见下表。

炮击类型一览

类型	装填数	特点
通常	5	单发炮击威力低、炮击范围较小、热量槽提升较慢、全弹发射威力较高
放射	3	炮击威力介于通常与扩散之间、向前范围较大、龙击炮威力较高
扩散	2	单发炮击威力高、炮击范围朝四周扩散、热量槽较容易提升、全弹发射威力较低

狩技

●霸山龙击炮：释放出威力与范围都要优于一般龙击炮的强力龙击炮，威力随着狩技等级提升而增加，不过在释放时玩家无法进行

移动，霸山龙击炮的释放不会提升热量槽，因此也不会导致过热状态。

●**爆发冲刺（ブラストダッシュ）**：向后方使出炮击，从而使身体向前方高速移动，狩技等级提升移动距离会增加。移动不具备攻击力，但在移动后会使出专门的叩击攻击。

●**龙之吐息（龙の息吹）**：使热量槽在一段时间内维持较高的状态，从而提升通常攻击的威力，使用后会有一定的出招时间，狩技等级提升后效果持续时间延长。

推荐技能

ガード性能、跑术师/炮术王、装填数UP

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
水平刺Ⅰ	中	切断	无	无
水平刺Ⅱ	中	切断	无	无
水平刺Ⅲ	中	切断	无	无
斜上刺Ⅰ	小	切断	无	无
斜上刺Ⅱ	小	切断	无	无
斜上刺Ⅲ	小	切断	无	无
捞击Ⅰ	中	切断	无	无
捞击Ⅱ	中	切断	无	无
捞击Ⅲ	中	切断	无	无
移动上刺（包含拔刀攻击）	中	切断	有	无
冲刺上刺	中	切断	有	无
叩击	中	切断	有	有
跳跃刺击	中	切断	有	有
跳跃叩击	中	切断	有	有
跳跃装填叩击	中	切断	有	有
跳跃炮击	小~中（注1）	切断	无	有
炮击	小~中（注2）	固定	无	有
移动炮击	小~中（注2）	固定	有	有
蓄力炮击	小~大（注2）	固定	有	有
全弹发射	中~超特大（注1）	固定	无	有
龙击炮	超特大	固定	有	有
装填	–	–	无	无
快速装填	–	–	有	无
上刺装填	中	无	无	有
强叩击	大	无	无	有

注1：伤害根据炮击类型变化。　注2：伤害根据使出炮击的方式变化。

公会风格

●基本能够使用所有的攻击招式，老猎人能够快速适应的传统狩猎风格。

强袭风格

●该风格下无法使用叩击、跳跃叩击、全弹发射。
●水平刺能够使用三下，第三下能够直接派生龙击炮。

空战风格

●无法使用叩击，但水平刺能够使用三下，第三下能够直接派生龙击炮。
●空中垫步、踩踏跳跃成功后能够使用跳跃炮击。
●跳跃叩击代替跳跃攻击，收刀跳跃攻击变为跳跃装填叩击。

武士道风格

●可以使用瞬间回避、瞬间防御。
●无法使用快速装填，不过瞬间防御后能够使出上刺装填。
●上刺装填后能够派生强刺击，之后能够派生出龙击炮或全弹发射。

斩击斧



●**模式切换**：斩击斧有剑形态与斧形态两种攻击模式，其中角色在斧形态拔刀状态下移动较快，攻击范围较大，不过招式与招式之间的间隔较长。剑模式下移动较慢，不过攻击招式会附带属性瓶的效果，斩味槽黄色以上时不会弹刀，而且能够使用威力巨大的属性解放突刺。

●**斩击槽**：斩击槽是斩击斧拥有的特殊状态槽，该状态槽在斧收刀模式下会慢慢积攒，而在剑模式下的攻击则会使其消耗，当斩击槽消耗空后，剑模式会自动切换回斧模式。玩家可以通过装填来快速回复斩击槽，如果使用拔刀变形斩时斩击槽在装填线以下的话，就会自动进行装填。

瓶效果一览

种类	效果
强击ビン	提升物理攻击伤害
强属性ビン	提升属性攻击伤害
灭龙ビン	招式追加龙属性伤害
灭气ビン	攻击命中时一定几率积攒气绝值并且附加耐力减少效果
毒ビン	攻击命中时一定几率积攒毒属性值
麻痹ビン	攻击命中时一定几率积攒麻痹属性值

狩技

●**变形连斩（トランススラッシュ）**：在斧模式与剑模式间切换使出连续攻击，发动时会消耗斩击槽，斩击槽不足的话将无法使出终结攻击，狩技等级提升会使威力得到提升。此外，在剑鬼形态下终结攻击会更为强力。

●**剑鬼形态**：向剑内注入能量，使剑模式下瓶的效果以及部位破坏能力得到强化，斩击槽变为效果持续时间，狩技等级提升持续时间也会得到提升。该状态下能够无限制地使用属性解放突刺，不过需要注意的是，在斧模式下斩击槽也会不断减少。

●**能量填充（エネルギーチャージ）**：对斩击槽能量进行装填，并自动变换为剑形态使用横斩，装填效果比普通装填强力，并且能够回复剑鬼形态的持续时间，狩技等级提升后会附加一定时间的会心率提升效果。

推荐技能

回避性能、回避距离UP、集中、业物、砥石使用高速化

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
斧：跳跃斩	中	切断	有	有
斧：纵斩	大	切断	有	无
斧：突进斩	小	切断	有	无
斧：捞斩	中	切断	有	无
斧：左右摆斩	中・中	切断	有	无
斧：左右摆斩终结技	中・中・中	切断	有	无
剑：纵斩（拔刀变形斩）	中	切断	有	有（注）
剑：横斩	中	切断	有	有（注）
剑：捞斩	中	切断	有	有（注）
剑：二连斩	中・中	切断	有	有（注）
剑：跳跃斩（跳跃变形斩）	中	切断	有	有（注）
剑：属性解放突刺（1段）	中	切断	有	有（注）
剑：跳跃属性解放突刺（1段）	中	切断	有	有（注）

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
剑：属性解放突刺（连打伤害）	小	切断	有	有
剑：属性解放终结技	特大	切断	有	有
剑：简易属性解放终结技	大	切断	有	有
剑：踩踏斩	中	切断	有	有

注：斩味槽黄色以上时才会弹刀无效。

公会风格

●基本能够使用所有的攻击招式，老猎人能够快速适应的传统狩猎风格。

●能够装备复数狩技，依靠能量填充、剑鬼形态这两个狩技能够让猎人长时间处于强化状态。

强袭风格

●剑模式下无法使用二连斩、斧模式下无法使用左右摆斩终结技。

●剑模式下无法使用跳跃属性解放突刺。

●能够装备复数狩技，依靠能量填充、剑鬼形态这两个狩技能够让猎人长时间处于强化状态。

空战风格

●剑模式下踩踏跳跃成功后能够使用踩踏斩，之后能够派生出其他攻击。

●剑模式下的属性解放突刺只有在跳跃后能够使用。

●斧模式下无法使用突进斩，横斩能够派生出变形斩。

武士道风格

●剑模式下的捞斩与斧模式下的左右摆斩终结技只有瞬间回避后才能派生。

●剑模式下的捞斩能够派生出变形斩。

●剑模式下无法使用属性解放突刺。

充能斧



●**模式切换**：充能斧也可以在剑模式与斧模式之间切换，剑模式下的攻击能够积攒剑击能量，斩味槽下方的瓶子标志周围的颜色会随之变动，之后即可对充能斧进行充能。黄色能够让武器获得3个能量瓶，而红色能够让武器获得5个能量瓶。需要注意的是，武器在红色状态下继续用剑模式攻击积攒能量的话，会让充能斧进入过热状态，这样会导致攻击弹刀，此时必须优先进行充能。进行充能后，就能把武器切换为斧模式，并且能够使用各种属性解放斩。武器附带瓶子的种类会改变属性解放斩的效果，榴弹瓶能够给予怪物无视肉质的爆炸型伤害，如果攻击的是头部的话，还能积蓄气绝值，而强属性瓶则可以让武器的属性解放斩拥有武器对应属性的属性伤害。简单来说，玩家在使用充能斧时需要先用剑模式积攒能量，然后再切换成斧模式中给予敌人高输出。

●**属性强化**：属性强化是对充能斧能量瓶的另一种使用方式，玩家能够通过在剑模式下使用简易属性强化回旋斩，或者是在斧模式下使用属性强化回旋斩，来让充能斧进入属性强化状态，处于这两种属性强化状态时，盾牌会分别被付与黄色和红色。如果在属性强化状态中再次使用属性强化回旋斩的话，属性强化状态的持续时间就能得到延长。红色的属性强化状态会比黄色的状态拥有更多的强化效果，具体的效果可以参考下表。

属性强化效果一览

盾牌颜色	效果
黄色	防御性能提升、盾突攻击附带瓶的效果、属性解放斩得到强化、能够使用超出力属性解放斩
红色	具备黄色状态下的所有效果、所有斧攻击得到强化、防御时不会消耗斩味、防御时自动产生带有爆炸效果的反击伤害

注：在黄色属性强化状态中使用属性强化回旋斩，强化状态会变为红色，但是红色状态中使用简易属性强化回旋斩，强化状态不会变成黄色。

狩技

●**能量剑（エネルギ－ブレイド）**：将储蓄的能量化作剑的形状进行大范围的斩击，威力会根据狩技等级以及储存瓶子的数量而产生变化，如果在没有储存瓶子的状态下使用的话，威力会低很多。可以与狩技“超越界限”配合使用，打出难以想象的高伤害。

●**超越界限（オ－バ－リミット）**：在一定时间内让充能斧瓶子的最大数获得增加，狩技等级越高，增加的瓶子就越多。不过在使用该狩技时，角色会有一个举盾防御的动作，但如果此时受到强力攻击的话，狩技的发动会被中断。

●**回复瓶（ヒ－リングボトル）**：一定时间内，让武器的能量瓶变化为回复瓶，在此状态中使用属性解放回旋斩的话，不会触发属性强化的效果，取而代之的是消耗回复瓶来回复体力，狩技等级提升后，附近的同伴以及随从猫也能获得回复效果。

推荐技能

炮术师 / 炮术王 / 炮术マスタ－、ガ－ド性能、集中、回避距离UP、砥石使用高速化、业物、耳栓 / 高級耳栓、斩れ味レベル+1（+2）

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
剑：突进斩（包含拔刀攻击）	小	切断	有	无
剑：牵制斩	小	切断	无	无
剑：挑斩	小	切断	无	无
剑：回旋斩	中	切断	无	无
剑：蓄力捞斩	小	切断	无	无
剑：蓄力二连斩	中・中	切断	无	无
剑：属性强化回旋斩	中	切断	有	有
剑：盾突	特小・小	切断	有	有
剑：变形斩（剑模式切换为斧模式）	中	切断	有	无
剑：跳跃斩（包含拔刀攻击）	中	切断	有	有
剑：跳跃斩劈	中	切断	有	有
斧：叩击	中	切断	有	无
斧：纵斩	中	切断	有	无
斧：捞斩	中	切断	有	无
斧：横斩	中	切断	有	无
斧：变形斩（斧模式切换为剑模式）	中	切断	无	无
斧：跳跃斩（跳跃变形斩）	中	切断	有	有
斧：属性解放斩Ⅰ	中	切断	有	有
斧：突进属性解放斩Ⅰ	中	切断	有	有

招式一览				
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
斧：属性解放斩Ⅱ	中・中	切断	有	有
斧：高出力属性解放斩	特大	切断	有	有
斧：高出力属性解放斩（无瓶）	中	切断	有	有
斧：超高出力属性解放斩	中・特大・特大（注）	切断	有	有
斧：超高出力属性解放斩（无瓶）	中・中	切断	有	有
跳跃高出力属性解放斩	特大	切断	有	有
跳跃高出力属性解放斩（无瓶）	中	切断	有	有
跳跃超高出力属性解放斩	超特大	切断	有	有
跳跃超高出力属性解放斩（无瓶）	大	切断	有	有

注：威力根据储存的瓶数变化

公会风格

●剑模式下能使用盾突、蓄力二连斩等招式，拥有丰富的派生选择。
●剑模式下能够使用简易属性强化回旋斩，使武器进入黄色的属性强化状态。

强袭风格

●剑模式下突进斩开始时会追加防御判定。
●无法使用盾突，也无法直接在剑模式下使用属性强化回旋斩。

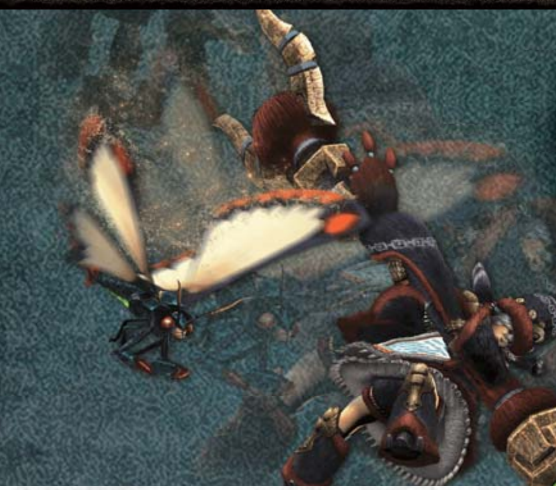
空战风格

●剑模式下跳跃时能够使用易于积攒剑击能量的跳跃斩劈。
●踩踏跳跃后，能够在空中使出高出力属性解放斩与超高出力属性解放斩。
●剑模式下无法使用蓄力二连斩。

武士道风格

●剑模式下能够使用瞬间防御，斧模式下能够使用瞬间回避。
●瞬间防御后能够派生属性强化回旋斩，更容易进入红色属性强化状态。
●剑模式下的蓄力二连斩在蓄力时具备防御判定。

操虫棍



●**精华采集**：操虫棍是一种拥有灵活攻击手段的武器，而除此之外，利用猎虫采取怪物身上的精华，并以此来强化自身的能力，也是操虫棍的核心用法。精华获取流程并不困难，首先要使用印弹标记怪物身上的部位，然后放出猎虫采集精华，之后将猎虫回收就能获得精华了。采集回来的精华会根据标记怪物的部位不同而有不同的颜色，其带来的强化效果也有所不同，不同颜色的精华组合还会带来特殊的效果，具体可以见下表。

●**猎虫进化**：操虫棍除了能够直接升级武器外，还有一种额外的强化方式，那就是使用饵料让猎虫升级。猎虫被喂食饵料后，就能让猎虫的力量（パウー）、重量（ウエイト）或者速度（スピード）这些能力值得到提升，成长值也会随之积累。当猎虫的能力与成长值达到要求后，就能使用素材让猎虫进化，进化后的猎虫不仅能力值会得到提升，而且外形会发生变化，更能学到提升猎虫能力的虫技能以及提升精华强化效果的精华技能。

精华效果表	
颜色	效果
红	攻击动作得到强化
白	移动速度上升、跳跃高度上升
橙	攻击中获得刚体效果
绿	回复体力
白+橙	分别附带白色与橙色单独存在时的效果，提升防御力，并附加“耳栓”以及减轻受伤硬直的效果
白+红	分别附带白色与红色单独存在时的效果，并且提升攻击力
白+红+橙	分别附带白色、橙色、红色单独存在时的效果，提升攻击力与防御力，并附加“耳栓”以及减轻受伤硬直的效果

狩技

●**抽能猎人（エキスハンター）**：快速放出猎虫，无视怪物部位同时采集三种颜色的精华，狩技等级越高，采集到的精华持续时间就越长。不过猎虫飞出后角色会保持一个姿势等待猎虫飞回，此时很容易被怪物攻击到。

●**昆虫缠绕（虫缠い）**：一定时间内，在身体周围召唤飞虫，并使它们攻击怪物。飞虫的攻击效果受角色身上的精华影响，红色精华增加攻击伤害，橙色增加部位破坏力、白色增加攻击频率。此外，狩技等级越高，飞虫的攻击频率也就越高。

●**飞翔虫斩破**：利用操虫棍起跳，然后从空中发动强力的叩击，狩技等级越高，跳跃的高度以及攻击的威力也会变高。此外，如果在“飞虫缠绕”的效果中发动的话，攻击会变得更为强力，不过使用完毕后“飞虫缠绕”的持续时间也会结束。

推荐技能

乘り名人/乘りマスタ－、回避性能、心眼、砥石使用高速化、耳栓/高級耳栓、斬れ味レベル+1（+2）

招式一览				
招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
突刺	小	切断	无	无
强化突刺	小・特小	切断	无	无
袈裟斩	中	切断	无	无
强化袈裟斩	小・中	切断	无	无
二段斩	小・中	切断	无	无
强化二段斩	小・小・中	切断	无	无
连续上挑	中・小	切断	无	无
强化连续上挑	中・小・小	切断	无	无
强化横扫与强化连续上挑间的连接攻击	中	切断	无	无
横扫	中	切断	无	无
强化横扫	小・中	切断	无	无
跃动斩（含拔刀攻击）	中	切断	有	无
回避斩	小	切断	无	无
强化回避斩	小・小	切断	无	无

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果	弹刀无效
叩击	中	切断	无	无
飞圆斩	中・中	切断	无	有
跳跃斩（含拔刀攻击）	中	切断	有	有
强化跳跃斩	小・特小	切断	有	有
印弹	–	–	无	无
印攻击	小	切断	无	有
操虫【精华采取】	中	猎虫	无	无
操虫【旋转突进】	大	猎虫	无	无
操虫【唤回猎虫】	–	–	无	无
强化跳跃回旋斩	小	切断	无	有
猎虫同时斩	中・中	切断・猎虫	无	有

公会风格

●基本能够使用所有的攻击招式，老猎人能够快速适应的传统狩猎风格。

●可登陆复数狩技，能够使用“飞虫缠绕”与“飞翔虫斩破”的狩技组合。

强袭风格

●操作方式有别于其他风格，X 键为棍攻击，A 键操控猎虫。

●无法使用回避斩与横扫，招式的灵活性较低。

●可登陆复数狩技，能够使用“飞虫缠绕”与“飞翔虫斩破”的狩技组合。

空战风格

●未处于红色精华强化状态时也能使用强化跳跃斩，处于红色精华强化状态后能够使用强化跳跃回旋斩。

●高跳轨道与其他风格下有所不同，向前方移动的距离更长。

武士道风格

●瞬间回避后能够使出猎虫同时斩。

●与猎虫育成状态无关，使用一次操虫【精华采取】后，猎虫的耐力便会耗尽。

●猎虫耐力耗尽后会自动回到猎人身边。

远程武器

远程武器共有轻弩、重弩、弓 3 种，都以远程攻击为主，但相对射手防具的防御力要比剑士低不少，所以使用时要注意走位和回避。轻弩和重弩要装填自身携带的子弹才能输出，而弓的箭支无限，但可以通过填装瓶子来增加威力或附加异常状态攻击等效果。

弩的反动和子弹的装填

每一把弩都有对应的后坐力（反动）和装填速度（リロ－ド）。反动越大，子弹发射后的硬直也就越大；装填速度越慢，上弹的时间就越长。除了弩本身外，使用的子弹也对反动和上弹速度有所影响。为了保证自身安全，建议发动“反动轻减”和“装填速度”技能来减少硬直时间和上。

子弹和箭矢的最大杀伤距离

无论是子弹还是箭矢，都有最适合发挥最大伤害的距离。当达到最大伤害时，命中怪物发出的光芒会更加强烈，屏幕也会有震动的效果。不同种子弹 / 箭矢所对应的的距离不同，具体参考下表。把握好距离进行射击，是作为一个远程输出手的必备功课。

子弹/箭矢种类	最适合的距离
通常弹/扩散矢	近距离。距离怪物较近的距离时伤害最高
连射矢	中距离。距离怪物约翻滚回避2次的距离
贯通弹/贯通矢	远距离。距离怪物约翻滚回避3～4次的距离
重击弹/重射矢	中距离。从子弹/箭矢下落开始为适合距离
散弹	没有距离要求。但距离越远，散弹的击中次数就越少
属性弹/异常状态弹	没有距离要求。无论什么距离都不会改变伤害和效果

弹种介绍

弩系武器所需要的大部分子弹可以通过杂货店或调合获得，有部分特殊弹种为每把弩的内藏弹，下面就列出本作中所有弹种的名称和信息。

通常弹种

弹种	说明
通常弹	普通子弹。LV1弹数无限，但威力很低；LV2威力最高；LV3威力略低于LV2，但可3次跳弹
贯通弹	能贯通怪物的躯体，属于狩猎大型怪物时的主力弹药。LV1的连击数为3次，每提升一级连击数+1
散弹	发射后子弹会散开攻击怪物，适合用来清杂兵。LV1的连击数为3次，每提升一级连击数+1
彻甲榴弹	子弹命中后，经过一段时间后发生爆炸，等级越高爆炸威力越强。另外如果命中怪物的头部还能累积晕眩值
扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸，LV1会产生3次爆炸，每提升一级爆炸次数+1
回复弹	命中目标后会回复体力，需要注意的是击中怪物同样会给对方回复，回复量随等级上升
毒弹	毒属性子弹，命中目标后能累积毒属性，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和毒属性值更高
麻痹弹	麻痹属性子弹，命中目标后能累积麻痹属性，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和麻痹属性值更高
睡眠弹	睡眠属性子弹，命中目标后能累积睡眠属性，子弹本身无攻击力，LV2比LV1睡眠属性值更高
减气弹	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积晕眩值，LV2比LV1威力更高
火炎弹	火属性攻击子弹，只有LV1
水冷弹	水属性攻击子弹，只有LV1
电击弹	雷属性攻击子弹，只有LV1
冰结弹	冰属性攻击子弹，只有LV1
灭龙弹	龙属性攻击子弹，只有LV1，具有贯通弹的特性，最多判定5次。装填速度慢，反动大
捕获用麻醉弹	效果和捕获用麻醉玉相同
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置

内藏弹种

弹种	说明
斩裂弹	切断系统的子弹，能破坏需要切断系统才能破坏的怪物部位
LV2水冷弹	水属性攻击子弹，伤害比LV1更高
LV2冰结弹	冰属性攻击子弹，伤害比LV1更高
LV2灭龙弹	龙属性攻击子弹，具有贯通弹的特性，最多判定5次。伤害比LV1更高
贯通火炎弹	具有贯通特性的火炎弹，LV1最多判定3次
贯通水冷弹	具有贯通特性的水冷弹，LV1最多判定3次
贯通电击弹	具有贯通特性的电击弹，LV1最多判定3次
贯通冰结弹	具有贯通特性的冰结弹，LV1最多判定3次
爆破弹	爆破属性子弹，命中目标后能累积爆破属性，子弹本身的威力也很高，但装填速度慢，反动大
强装弹	和通常弹相同弹道的子弹，威力高，但反动更大
重击弹	部位破坏力高。会以曲线的弹道下落
大炮弹	与重击弹有着相同的重量，命中后会给予爆炸固定伤害。若命中怪物的头部，还能积累眩晕值

内藏弹种

弹种	说明
远击弹	飞行距离非常远的子弹，最适合距离比贯通弹还远，适合用于狙击
龙击弹	近距离使用的强力弹种，带有一定火属性值，发射准备时间和硬直都很大，类似铳枪的龙击炮
痛击弹	对于肉质柔软的部位能造成会心一击
ツブテ弹	与通常弹的弹道相同，部位破坏力稍微高处少许
连爆榴弹	效果与徹甲榴弹相同，但会引起三次爆炸
榴散弹	类似散弹，最多判定3次
烈光弹	攻击力非常高的单发子弹。伤害与射击距离无关
毒烟弹	效果和道具“毒けむり玉”相同，子弹落下的地点会产生毒烟
闪光弹	效果和道具“闪光玉”相同，子弹飞行一段距离后会产生强烈的光芒
こやし弹	效果和道具“こやし玉”相同，被击中的大型怪物有几率换区
鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升，并且如果同伴是剑士的话武器的斩味也会得到提升
硬化弹	命中同伴能使其防御力提升，同时附加刚体
鬼人硬化弹	命中同伴能使其攻击力和防御力提升
治愈活力弹	命中同伴能治疗其异常状态，并提升自然回复力

轻弩



●**机动性高**：取出和收纳速度比重弩快，取出武器后的移动速度不变，走位比较轻松。

●**连射机能**：能让特定弹种只消费一发弹药进行数次射击，结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态。

●**支持改装**：可在加工屋选择安装对应的部件，具体效果如下。

可装备的部件效果一览

名称	效果
ロングバレル	增加若干攻击力，不能和サイレンサ-并用
サイレンサ-	减小若干反动，不能和ロングバレル并用
可变倍率スコ-プ	狙击模式能伸缩镜头

狩技

●**子弹凝视（バレットゲイザ-）**：后跳一步后，往原本位置发射一枚限时子弹并随着后坐力远离，一段时间后子弹会发生爆炸。

●**全弹装填**：除了轻弩对应的速射弹种外，把所持有的子弹一口气进行装填。

●**速度天国（ラピッドヘブン）**：使用武器内部分裂出的特殊子弹，蹲在原地进行高速连射，发动中按 B 键终结狩技。

推荐技能

反动轻减、装填速度、装填数 UP、最大数生产、连发数 +1、属性攻击强化、回避性能、通常弹 / 贯通弹 / 散弹 / 重击弹 UP、刚刃研磨、特定射击强化、**フルチャ－ジ**、会心击【属性】、会心击【特殊】

公会风格

●后垫步和侧垫步可连续使用两次。

强袭风格

●无法进行垫步回避，只能做出翻滚回避动作。

空战风格

●在空中可以向下射击。

●空中向下射击后(速射弹除外)，可以派生空中射击或空中上弹。

●无法连续使用后垫步和侧垫步。

武士道风格

●无法进行垫步回避，只能做出翻滚回避动作。

●瞬间回避成功后的强力上弹，有在一定时间内增加射击威力的BUFF。

●瞬间回避成功后的强力疾走无需耗费耐力。

重弩



●**高火力、高输出**：牺牲了轻弩的机动性，随之增加了火力输出。

●**蹲射**：可使出瞬间装填大量子弹并连射的蹲射，让子弹的杀伤力更大，但蹲射中无法移动。

●**支持改装**：可在加工屋选择安装对应的部件，具体效果如下。

可装备的部件效果一览

名称	效果
パワ-バレル	增加若干攻击力，不能和シ-ルド并用
シ-ルド	持枪状态下非射击和上弹时能角色正前方有盾防效果，不能和パワ-バレル并用
可变倍率スコ-プ	狙击模式能伸缩镜头

狩技

●**超级新星（ス－パ－ノヴァ）**：往前方射出贯通的特殊弹，有贯通效果，行进一段距离后产生大范围的爆炸，准备时间略长。

●**加速之浴（アクセルシャワ－）**：射出特殊弹，让自身获得反动减轻、填装时间减少、移动速度加快的 BUFF。

●**火药装填**：往弩内填装火药包，令一定数量内的子弹伤害提升。

推荐技能

反动轻减、装填速度、装填数 UP、最大数生产、回避性能、回避距离 UP、**ブレ**抑制、通常弹 / 贯通弹 / 散弹 / 重击弹 UP、刚刃研磨、特定射击强化、**フルチャ－ジ**

公会风格

●蹲射中无法立即做出回避动作，会有站起来的硬直动作。

强袭风格

●无法蹲射。

空战风格

●在空中可以向下射击，落地后可接蹲射。
●拔刀状态下二段跳成功后，会在空中自动上弹。
●蹲射可以用前滚回避中断。

武士道风格

●瞬间回避成功后的强力上弹，有在一定时间内增加射击威力的BUFF。
●瞬间回避成功后的强力疾走无需耗费耐力。
●蹲射可用前滚回避中断，可形成瞬间回避。



●射击相关：普通射击与以往相比变化不大，依然能够多段蓄力，箭矢伤害会随着蓄力阶段的增加而提高。值得注意的是，不同弓能够到达的最高蓄力段数会有所不同，而不同蓄力阶段，射出来的箭矢的射击类型与该类型的射击等级也会因弓而异，不同射击类型的特点会在下面的表格中给出，而射击等级越高，该类型射击的伤害也就越高。除了普通射击以外，弓还能使用曲射与刚射两种特殊射击。其中曲射是朝上发射箭矢，箭矢会从上空落向怪物的背部，而刚射则是在蓄力射击后的追加射击，曲射也分不同的射击类型，具体可以参见下表，这两种射击的操作会在下文的操作图中给出。在本作中，弓箭最大的改变是刚射不在被弓的种类所限制，在狩猎风格允许的情况下，每一把弓都能使用刚射和曲射。此外，游戏中弓有两种操作模式，这两种操作模式下R键与X键的功能是相反的，下文的操作图是根据X键为拉弓的操作模式为基准。

射击类型一览

类型	效果
连射	纵向射出数支箭矢，通常用于射击怪物的弱点部位，以进行有效输出，适合中距离进行攻击。
贯通	射出的箭矢能够贯穿怪物的身体造成连续伤害，通常用于对付体型巨大的怪物，适合较远距离进行攻击。
扩散	横向射出数支箭矢，打击面较广，通常用于对付全身肉质都较为柔软的怪物，适合较近距离进行攻击。
重射	能够射出部位破坏能力较强的箭矢，但是需要近距离进行射击。

曲射类型一览

类型	效果
放散型	在空中形成箭雨扩散落下，打击范围较广，攻击力较为分散，但是具有较高的命中率。
爆裂型	箭矢落地后会产生爆炸，具有较高的伤害，但是容易炸飞队友。
集中型	箭矢较为集中地落下，打击面较小，通常用于攻击怪物的弱点部位。

●活用瓶子：弓的另外一个特色，就是能用不同的瓶子为弓付与各种不同的特殊效果。不同弓能装备的瓶子有所不同，玩家可以根据需求选择合适的弓与瓶子出战。与弹药一样，瓶具有携带数量的限制，但是也能通过调合制作，如果想要进行持久战的话，带上瓶的调合素材是不错的选择。使用毒瓶、麻痹瓶等异常状态瓶很容易让怪物陷入异常状态，不过需要注意的是，装上异常状态系的瓶子后，弓本来的属性攻击效果便会小时，下面便给出所有瓶子的效果供大家参考。

瓶效果一览

类型	效果
强击ピン	提升箭矢的伤害。
属性强化ピン	提升弓的属性伤害。
接击ピン	提升近距离攻击的伤害。
ペイントピン	使射出的箭矢附带染色球的效果。
毒ピン	射出的箭矢付与毒属性。
麻痹ピン	射出的箭矢付与麻痹属性。
睡眠ピン	射出的箭矢付与睡眠属性。
灭气ピン	射出的箭矢付耐力减少效果以及气绝值。
爆破ピン	射出的箭矢付与爆破效果。

狩技

●三重掠夺（トリニティレイヴン）：会进行三次射箭的高威力狩技，第三箭威力最高，但需要蓄力后射出，狩技等级提高会缩短蓄力时间。如果在未进行定位瞄准时使用该狩技的话，三支箭矢会直接朝水平方向射出，所以想要攻击怪物的特定部位的话，建议开启定位瞄准后再使用该狩技。

●加速雨（アクセルレイン）：射出特殊的箭矢，并从空中洒下箭雨，使猎人自身得到强化。处于效果中时移动速度会加快，箭矢的蓄力时间也会缩短，狩技等级提高能够延长效果时间，与技能“集中”配合能够实现快速蓄力。

●钢刃丝（ブレイドワイヤー）：在一段时间内曲射、刚射以外的箭矢变为系统为切断的箭矢，此时射出的箭矢轨道类似与贯通箭，并不会受原本箭矢的种类影响，也无法装备瓶，狩技等级提升会延长持续时间。此狩技使得弓箭也能实现断尾，但是并不会对箭矢的伤害有太大提升。

推荐技能

ランナー、スタミナ急速回复、集中、装填数UP、属性攻击强化、连射矢/扩散矢/贯通矢UP

公会风格

●刚射、曲射均可使用的狩猎风格。

强袭风格

●该风格下可使用曲射，但不可使用刚射。



空战风格

- 该风格下刚射、曲射均不可使用。
- 踩踏跳跃后，能够在空中使用超下方射箭的跳跃下发射。
- 跳跃下发射后能够发生使出跳跃近接攻击或跳跃发射

武士道风格

- 该风格下可使用刚射，但不可使用曲射。
- 无法使用后垫步与后空翻。
- 瞬间回避后拉弓蓄力，能够瞬间蓄力至 LV3。

流程指南

村流程指引

村★1

1. 与ナベル村的村长对话，使村庄设施得到开放。

2. 按照龙历院主席研究员、ベルナ村村长、ベルナ村受付娘的顺序依次和他们对话，追加★ 1 村任务以及训练任务。

3. 完成关键任务“マッカォの群れを讨伐せよ！”，与ネコ娘对话追加任务“ネコ娘のジャギィ讨伐依赖”。

4. 完成关键任务“ネコ娘のジャギィ讨伐依赖”，之后与ネコ娘对话。

5. 完成关键任务“古代林の特产ゼンマイ”，追加任务“古代の森でシメジ狩り”。

6. 完成关键任务“古代の森でシメジ狩り”，按照ベルナ村村长、ベルナ村受付娘的顺序依次与他们对话，追加紧急任务“跳跃のアウトロ－”，完成后开启村★ 2 任务。

村★2

1. 拜访ココット村，与村长对话后追加任务“ランボスたちを讨伐せよ！”。

2. 完成关键任务“ランボスたちを讨伐せよ！”，与ココット村村长对话后追加任务“ドスランボスたちを狩猎せよ！”。

3. 完成关键任务“ドスランボスたちを狩猎せよ！”，与ココット村村长对话后追加任务“森丘の采集ツア－”、“森のファンゴたち”、“森丘のトロサシミウオ”、“森丘の精算アイテム纳品”。

4. 拜访ポッケ村，与村长对话后追加任务“ギアノスたちを讨伐せよ！”。

5. 完成关键任务“ギアノスたちを讨伐せよ！”，与ポッケ村村长对话后追加任务“雪山の荒くれ者”。

6. 完成关键任务“雪山の荒くれ者”，与ポッケ村村长对话后追加任务“雪山の采集ツア－”、“ブランゴたちの群れ”、“雪山草摘み”、“雪山の精算アイテム纳品”。

7. 拜访ユクモ村，与村长对话后追加任务“渓流のジャギィノス退治”。

8. 完成关键任务“渓流のジャギィノス退治”，与ユクモ村村长对话后追加任务“青熊獣アオアシラ”。

9. 完成关键任务“青熊獣アオアシラ”，与ユクモ村村长对话后追加任务“渓流の采集ツア－”、“真夜中のジャギィ达”、“夢のキノコジュ－ス”、“渓流の精算アイテム纳品”。

7. 分别完成关键任务“お骚がせのリノプロス”、“ドスゲネポスを狩れ！”、“大地を泳ぐモンスタ－”、“迫るヤオザミ包围网”，之后与各村村长进行对话，回到ベルナ村，按照村长、受付娘的顺序与他们依次对话后追加紧急任务“鬼面狩人を威す”，完成后与各村村长对话分别追加村★ 3 关键任务。



村★3

1. 完成关键任务“大怪鸟イャンクックを倒せ！”，与ココット村村长对话后追加关键任务“潜入！飞龙の巢！”，之后将其完成。

2. 完成关键任务“雪山に潜む影”，与ポッケ村村长对话后追加关键任务“忍び寄る气配”，之后将其完成。

3. 完成关键任务“ロアドロス狩猎”，与ユクモ村村长对话后追加关键任务“ざわめく森”，之后将其完成。

4. 完成关键任务“砂に潜む巨大蟹！”、“古代林の大怪鸟”，按照ベルナ村村长、ベルナ村受付娘的顺序与他们依次对话后追加任务“波乱の萌芽”。

5. 完成关键任务“波乱の萌芽”，与各村的任务受付娘对话后追加任务“强袭する孤岛の水流！”、“毒怪鸟ゲリョスを追え！”。

6. 完成关键任务“砂上のテ－ブルマナ－”、“强袭する孤岛の水流！”、“毒怪鸟ゲリョスを追え！”，与ベルナ村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可追加紧急任务“幻惑の魔术师”，完成后与ベルナ村村长对话，再与各村任务受付娘对话后开启村★ 4 任务。

村★4

1. 分别完成关键任务"激斗！雌火竜リオレイア"、"绞蛇龙は踊り奏でる"、"红煌流星"、"恐怖…！ 沼地の怪谈"、"ショウグンギザミを爱でたくて"，与ベルナ村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可追加紧急任务"黑き祸"。

2. 完成紧急任务"黑き祸"，与ベルナ村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可开启村★5任务，此时再与各村村长对话会分别追加村★5的关键任务。

村★5

1. 分别完成关键任务"翠玉の闪电"、"淡红の泡狐がたゆたうか"、"峨－たる巨兽"、"大海の王！ ラギアクルス"、"喷烟まとう王者"、"威胁！ 火山の铁锤！"，与ベルナ村村长对话后，再与各村任务受付娘对话即可追加紧急任务"灼热の刃"。

2. 完成紧急任务"灼热の刃"，与ベルナ村村长对话，再与各村任务受付娘对话即可开启村★6任务。

村★6

1. 分别完成关键任务"黑き衣を缠う龙"、"绳张りに进入するべからず"、"轰龙ティガレックス"、"千刃、袭来！"、"刚拳爆碎！ ブレキディオス"，与重要NPC对话后会解锁紧急任务"回り集いて回归せん"。

2. 完成紧急任务"回り集いて回归せん"，之后会解锁最后的紧急任务"宿命の四天王"。

集会所关键任务一览

本作中的集会所任务也可以分为下位任务与上位任务，其中HR1~HR3的任务为下位任务，而HR4~HR7为上位任务，上位任务的难度较下位有大幅提升，想要用下位装备进行挑战的玩家需要注意。当完成了HR7最后的紧急任务后，玩家的HR便会解禁，之后就可以通过不断的进行任务来提升HR，当HR上升到一定程度时，强力隐藏怪物的讨伐任务便会解禁。





HR1
●鬼蛙テツカブラの狩猎
●盗まれて古代林！
●大怪鸟イャンクックを倒せ！
●雪のちウルクス
●スロアルド ロスを狩猎せよ！
紧急任务：雪山の主、ドドブランゴ果实

HR2
●砂上のテーブルマナー
●ガララアジャラの狩猎
●失われた黑狼を求めて
●研究サンプル捕获作战
●女王、降临す
●夜鸟の鳞粉を掻い潜れ
紧急任务：雷の反逆者

HR3
●黑き衣を缠う
●龙千刃袭来
●愤激する巨兽
●月夜に映える泡の华
●天と地の领域！
●ブレイド・ディノバルド！
紧急任务：双头の骸

HR4
●鉄壁の盾蟹
●美味との遭遇
●迷惑な怪鸟と毒怪鸟
●恶戏好きの奇狼狐を狩猎せよ
紧急任务：溪流の水龙

HR5
●知性溢れる？ 夜鸟狩猎
●イャンガルルガの洗礼
●ザボアザギルの狩猎依赖
●绞蛇龙は踊り奏でる
●溶岩龙ヴォルガノス出现！
紧急任务：妖美なる舞

HR6
●最も危险な晚餐
●火の海に栖む龙！
●出阵！ 地底火山の果し合い
●素敌な素敌な电头龙
●ドボルがために铜锣は鸣る
紧急任务：千刃龙セルレギオス

HR7
●回り集いて回归せん
●热爱发觉！？ 龙达の密会！
●白と琉璃の轮舞曲
●冷たき甲胄炸裂！
●爆碎拳！ 锤と刀の锷迫り合い
紧急任务：奈落の妖星



特别企划 SPECIAL FEATURE

文 rebmaz　文 稀饭　美编 心の永恒

给我一颗土豆，我能撬起整个火星

——《火星救援》细评

在恶劣环境下的求生并不能算是个新颖的电影主题，在宇宙环境中的求生更甚。如果是架空的纯科幻电影到还好，靠着天马行空的想象，展现各种外星人或千奇百怪的星球环境，也能有创新的突破口。但假如是基于现实的太空电影，那么在宇宙中所要面临的各种问题你也就能猜出个大概。无非是氧气缺乏、近真空环境、食物短缺，当然还有如何安全返回地球。当把这些难关设定好，等待主角一个个破解难题，再佐以人物之间的惺惺相惜和对生命的绝对尊敬，一部情节和视觉效果兼具又不乏情怀与催泪效果的电影也就成型了。这种类型的电影，闭上眼睛一想，名字就呼呼往外冒：朗·霍华德的《阿波罗 13 号》、麦克·贝的《绝世天劫》、诺兰的《星际穿越》和阿方索·卡隆的《地心引力》等。而电影《火星救援》作为继《地心引力》与《星际穿越》之后，连续第三年 11 月份在国内上映的太空科幻电影，互相之间拿来比较也就不可避免了。

火星：太阳系九大行星之一，因其表面覆盖的丰富氧化铁呈现红色而被叫做“红色星球”。火星自转倾角与自转周期与地球相当，让它拥有与地球相同的昼夜之分与四季交替。正是与地球如此相似，与其他行星相比又如此接近地球，让人类对火星总是充满了极大的好奇。

土豆：学名马铃薯。马铃薯是目前世界上除了谷物以外，用作人类主食的最重要的粮食作物，主要食用其地下块茎。马铃薯的营养成分非常全面，含有蛋白质、矿物质（磷、钙等）、维生素等多种成分，营养结构也较合理，有“地下苹果”之称。其所含的维生素 C 是苹果的 10 倍，B 族维生素是苹果的 4 倍，各种矿物质是苹果的几倍至几十倍不等，食用后有很好的饱腹感。

——以上名词解释来源：维基百科







▶连续三年同一时段上映的太空题材电影。

旧瓶装新酒

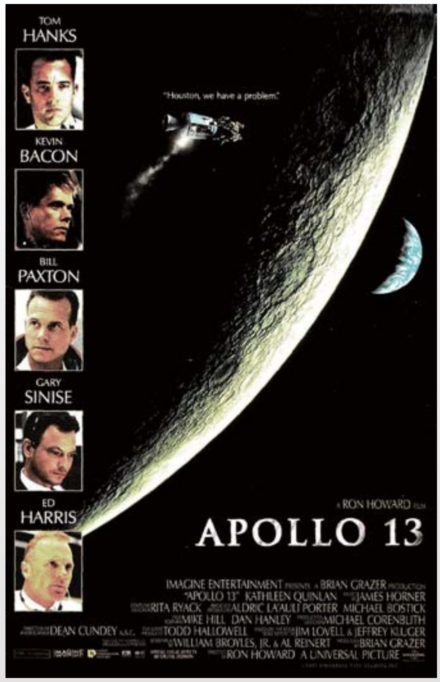
《火星救援》讲述的是由马特·达蒙扮演的宇航员马克·沃特尼被遗弃在了火星上的故事，身为植物学家的他需要利用自己的各种知识在荒凉的火星上自给自足生存下来，然后想办法回到地球。这部电影就像同是汤姆·汉克斯主演的两部电影，《荒岛余生》和《阿波罗13号》的结合体。《荒岛余生》自不必说，就是一部现代版的《鲁滨逊漂流记》，而《阿波罗13号》则是根据真人真事改编。阿波罗13号是阿波罗计划中的第三次载人登月任务，在火箭成功发射后两天，飞船服务舱的氧气罐爆炸，导致船体严重毁损。三位宇航员不得不使用登月舱作为救生艇，在氧气与电力都大幅缺乏，导航与控制系统几乎关闭的恶劣情况下，依然达成了返回地球的壮举。因此，阿波罗13号事故被称为“a successful failure”。



▲NASA在社交媒体上与《火星救援》的互动。

其实把《火星救援》与《星际穿越》仔细对比，除了倒霉专业户马特·达蒙被孤独的留在某个星球上的设定颇为类似以外，并没有过多的相同点。而同是个人在荒凉宇宙中努力求生的《地心引力》则与《火星救援》有着极高的相似度，但如果细究起来，两部电影却有着截然相反的基调。《地心引力》只有一个人的努力求生，没有人知道她的存活，也没有任何人能提供帮助。电影更多的是反映一个人的孤独与人类求生意志的伟大。而《火星救援》则不同，主角沃特尼更多的像是在靠着一技傍身笑傲火星，利用着空间站和火星环境中一切可以利用的一切，解决饮食需求，满足呼吸需要，努力让遥远地球知道他在火星上存活的消息。随后全世界的人们都在为他的存活出谋划策。所以《火星救援》更多地体现的是个人在困境中积极、乐观、百折不挠的一面。而乐观与幽默也恰恰是科幻求生类电影里所欠缺的一种态度。

虽然电影片名叫《火星救援》，故事的舞台设定在人类尚未涉足的火星，但这并不是一部纯以幻想为主导的科幻电影。毕竟从20世纪50年代起，人类就已经开始了对火星载人计划的可行性研究。而NASA更是在2010年取消了2020年预计执行的载人月球任务，转而支持2025年的载人小行星任务与2030年的载人火星任务。《火星救援》这种近未来的设定，也恰恰是这部电影的魅力所在。我们不必要深究人类是如何登陆火星的，我们只需要把一个倒霉的植物学家扔到火星，然后用我们已知火星的条件来设置障碍，并用现有的科学知识来帮助其生存。在此过程中的一切问题，都可以掀起整个社会对电影的大讨论。也难怪NASA对该电影作出不遗余力的支持，并在推特上与电影官方眉来眼去地做着互动，毕竟宇航事业已经很久没有如此吸引过大众的眼球了。



▲《阿波罗13号》海报。

“非典型”名导作品



■杰西卡·查斯坦扮演的舰长刘易斯。

本片的导演是已经77岁高龄的雷德利·斯科特爵士（Sir Ridley Scott）。对于这位曾经拍出过《异形》、《银翼杀手》这种经典科幻片的大导演来说，拍摄一部太空求生类型的电影对他来说并不是难事，但这部《火星救援》显然并没有完全遵循导演一直以来的风格拍摄。如果我们回顾斯科特导演的很多经典电影，会发现他的电影高潮较少，大多采用平铺直叙的讲述手法。当电影真正进入高潮时，基本也就到了尾声，高潮过后，也就差不多该出字幕了。这总会有让不明所以的观众有一种“哎？结束了？”的错觉。特别是近几年斯科特导演的几部电影，类似《黑金杀机》、《普罗米修斯》、《法老与众神》都有点落入了节奏缓慢，叙事不清和过于意识流的怪圈。而《火星救援》却完全不同，层出不穷的搞笑片段，一波波出现的各种小高潮，让很多影迷大跌了眼镜。如果不是和《普罗米修斯》相近的整体色调，还有宇航服与外星环境的相似设计，实在很让人诧异这是一部雷德利·斯科特的科幻电影。显然，原著中搞笑的幽默元素和为主角设置的各种障碍，弥补了斯科特导演小众的叙事特点，而皆大欢喜的结尾也让导演总是喜欢在影片最后把戏剧张力推到最大的特点能够顺理成章。不得不说，经历了短暂的低潮，老爷子靠慧眼识珠选择的剧本，再配合自己非凡的导演功力，再一次证明了自己的宝刀未老。

不过，老爷子拍戏这么多年，即使再向观众妥协，也依然会在电影中保留点自己鲜明的标签。比如在原著中救出沃特尼的是队医贝克，而在电影中就换成了由杰西卡·查斯坦扮演的女队长刘易斯。导演为刘易斯这个角色添加了更多的担当和大无畏精神，让其充满了女



■雷德利・斯科特爵士和他的异形。



英雄光环。也正是由刘易斯这个角色对沃特尼的救援，完成了整部电影最紧张精彩的桥段。可以看出，刘易斯在电影里已经升为了第二主角，甚至有赶超主角的意味。这也体现了斯科特导演拍摄的电影中，经常塑造女英雄和体现向男权世界抗争的女权思维特点。或许，斯科特老爷子真正喜欢的角色就是刘易斯吧。

众星捧月般的豪华阵容

马特・达蒙过往的表演经历让其能游刃有余于沃特尼这个角色，但更重要的，则是本身原著里的角色塑造已经相当成功。世人都在讨论着马特・达蒙君再一次被残忍丢弃，历数着其种种倒霉经历。可是似乎我们却忽略了他不但经常被遗弃，还经常扮演天才的事实。除了“《谍影重重》系列”里身手了得的天才特工，他还从事过天才清洁工（《心灵捕手》）、天才骗子（《天才瑞普利》）、天才小偷（《十一罗汉》）、天才通灵师（《从今以后》）等职业。从这些角色我们可以看出，马特・达蒙很会扮演某些方面很有天赋，却也多少有些被这些天赋所累的人。在《火星救援》里，马克・沃特尼则是个技术宅。这一次宅男的性格反倒成了他在恶劣环境中的优势。毕竟，给宅男一个他感兴趣的东西，他能在自己的世界里呆到天荒地老。这位技术宅在火星利用着自己的知识储备，种起了土豆，造起了氧气与水，鼓捣电子元件与地球人聊天，自娱自乐着等待着同事们的救援。当然，我们这是往好了说。而真实情况是：为了种土豆，不得不忍受着宇航员同伴大便的恶臭来培养土壤菌群；从联氨火箭燃料造水被点燃的氢气炸飞；冒着被辐射的危险挖出核反应元件来保暖；好不容易种出来的土豆，因为减压舱的损坏，被全部冻死；从地球火箭快递来的食物中途坠毁。这甚至还是鉴于电影时间与节奏的需求，删减了一些沃特尼在原著中走背运的桥段后呈现出的结果。你见过这么倒霉的主角吗？这里每一件事单独发生都足够让人抓狂了，然后这些厄运还是一连串地发生。而宅男小英雄沃特尼就这样嬉笑怒骂着一点点地解决了这些令人绝望的问题，用一颗土豆做支点，撬起了整个火星。

既然本片的主题是营救马克・沃特尼，沃特尼自然是电影不二的主角，故事与戏剧冲突都要围绕着沃特尼来展开。但编剧德鲁・高达对原著出色的改编和一众闪耀明星阵容的精彩演绎，让电影中围绕沃特尼的配角们都非常丰满和立体。原著中每一位重要角色的闪光时刻都在影片中展现了出来：NASA的几位智囊团搞笑地讨论着出自《魔戒》的“埃隆会议”拯救代号；凯特・马拉扮演的约翰森与塞巴斯蒂安扮演的贝克临别一吻；宅男程序员里齐・布内尔蠢萌地演示拯救沃特尼的计划；舰长刘易斯看到ABBA乐队精选集时的欣喜若狂。这些看似与拯救主线无关的小细节，让这些平凡的人们显得更加鲜活和可爱。



▲阿瑞斯3号上个性鲜明的船员们。

卖科幻小说的宅男



▲《The Martian》小说作者安迪・威尔参观NASA约翰逊太空中心。

安迪・威尔出生于加州的戴维斯市，并在利弗莫尔市长大。他9岁便开始学习电脑编程，15岁就得到了在当地桑迪亚实验室为电脑数据分析编程的工作，可以说是个电脑天才了。安迪・威尔的父亲则是一位量子物理学家，他收藏了20世纪五、六十年代诸多的科幻小说。正是在此契机下，年幼的安迪・威尔就已经阅读了大量阿瑟・克拉克与艾萨克・阿西莫夫的经典科幻名著。后来安迪・威尔考入加州大学圣地亚哥分校主修计算机编程，但可惜的是，并没有毕业。随后，他辗转于多家计算机公司，从事编程工作。这其中包括著名的暴雪公司，还参与了《魔兽争霸Ⅱ》的编程工作。后来他加入美国在线（AOL）公司，最后却在那里被炒了鱿鱼。

安迪・威尔本身就很热爱科幻小说，写作也一直是他的业余爱好。在他20多岁的时候，他就一边工作一边在其个人博客写一些短篇小说，并逐渐积累了几千的固定读者群。他不做广告，小说也都是免费的，甚至没有自己的facebook主页。但是，当他发表了一篇名叫《The Egg》的短篇小说后，他的读者群如雨后春笋般冒充了出来，这篇小说至今每天仍能获得很高的点击率。

安迪・威尔在09年有了《火星救援》的点子，并花了三年多的时间完善故事细节。为了让登陆火星更可信，他计算了飞船飞到火星的轨道路径，并自己编写程序模拟飞船登陆火星数据。为了表现沃特尼在火星上的精准环境，安迪．威尔通过NASA的火星卫星图像与谷歌火星进行研究，详

细记录了沃特尼所在区域的海拔和温度。他甚至详细计算化学方程式，研究生产 600 升水需要多少的联氨，在火星上生存 4 年，需要消耗多少的卡路里，而这些卡路里又需要多少土地种植多少土豆来获取。如此严谨的态度，用安迪・威尔自己的话说：“只要你研究的够深入，科学会自己讲故事！”

当这本书写就之后，安迪・威尔将其免费放在了互联网上，网上各方面的专家帮助其纠正了书里的各种错误，让这本小说更趋于完美。而后，许多读者留言希望能在 kindle 上阅读这本小说，安迪．威尔就以亚马逊的最低价格 0.99 美元将其挂在了网上。在短短三个月时间里，这本小说就卖出了超过 3.5 万份的销量，并于2012年9月上登到了最畅销科幻榜的榜首。至此，《火星救援》就一发不可收拾，甚至将热度燃烧到了大银幕上。而安迪・威尔则完成了从技术宅男到科幻小说家的梦幻转变。

超级英雄梦

安迪・威尔本身就是一个程序宅，相信《火星救援》里主角沃特尼的个性多少都会有些许作者自己的影子。在电影里，当西恩・宾扮演的米奇望着天空说：他被困在那儿，整个人完全陷入孤独，认为我们已经放弃了他。这种事情发生在一个人身上，会对他的心理产生什么影响? 我很好奇他现在在想些什么。影片随即画面一转，沃特尼在栖息舱吐槽着刘易斯的迪斯科音乐。而实际上书里的描写更加让人捧腹，沃特尼当时想的是：水行侠怎么能控制鲸鱼呢? 它们是哺乳动物！一点也讲不通嘛！相对而言，选择吐槽迪斯科音乐的确是电影比较直观展现沃特尼脑洞大开的方式，而书里的这句对水行侠的吐槽，更能反映一个宅男心里的超级英雄情结吧。

在电影《阿波罗 13 号》里有这样的一幕，船员返航途中二氧化碳的过滤装置坏掉，致使舱内二氧化碳的浓度持续升高，NASA 地面的工作人员就模拟着返回舱里现有的东西临时攒出了一个过滤器，并将组装方法告诉了宇航员们。虽然这只是一个小小的装置，但能随意将身边的小物件攒成一个复杂的仪器，这简直就是一个超级英雄的超能力了。在《火星救援》中，在我看来，同样能感受到各处都体现着“超级英雄”情结。在火星恶劣的环境下，沃特尼自己就是一个超级英雄，变身为火星人（Martian）。他的超能力就是自己的植物学和工程学知识。在几乎得不到 NASA 的任何帮助的情况下，他用土豆完成了“殖民火星”的壮举；修好了遗弃许久的探路者号，积极主动的联系上了地球人。而大多数时候，除了让赫尔墨斯号返航火星，地球上的 NASA 更多的是充当了陪聊的角色，因为即使遇到困难，NASA 也只能看着干着急。沃特尼每次遇到的困难都足以使他丧命，但他就是靠自己的聪明才智一点点化解了身边的危机，自己扮演了拯救自己的英雄，并努力坚持到赫耳墨斯号返航救援。

有趣的是，导演雷德利・斯科特似乎也发现了作者安迪・威尔的超级英雄情结，并在电影中帮他实现了一个愿望。在书中，沃特尼的确提出了通过割开自己的手套释放宇航服里的空气，学着钢铁侠的姿势来喷射到救援的赫尔墨斯号附近。但因为空气喷射本身的不确定性和不可掌控性，船员们否决了沃特尼的提议。但在电影中就不同了，导演真的让沃特尼学着钢铁侠的姿势冲到了刘易斯队长身边。当这一幕出现在银幕上，肯定会让很多观众有一种原来人人都可以是超级英雄的感觉。至于真不真实，能不能够实现，谁又在乎呢? 我们本来看得就是科幻电影嘛。

游戏情结

前段时间，曾经流行过一款名叫《生命线》的手机游戏，是一款文字解谜冒险类游戏。玩家的手机在一个偶然的机会与外星球幸存宇航员的通讯设备连接上。玩家需要通过与宇航员的对话帮助他解决层层困难，让他在外星球幸存下来。这样的设定和《火星救援》里沃特尼鼓捣探路者的信号设备并与地球取得联系的桥段如出一辙。无独有偶，当《火星救援》电影上映以后，官方也趁热打铁出了一款名叫《The Martian》的手机游戏，也是一款纯文本类冒险游戏，玩家同样需要聊天选择，决定沃特尼的命运。但与《生命线》相比，同样的玩法，没有中文版，且高达 12 块的售价，实在不是一个合适的选择。而且在我看来，《火星救援》里沃特尼与外界的联系，除了增加了很多笑料，远没有他在火星上想办法自救精彩，制作方显然是捡了芝麻丢了西瓜。

我们前文说过，安迪・威尔以极其严谨的演算数据，来支撑能让沃特尼在火星活下来的事实。而这些数据，足可以将其改编成一款游戏性与娱乐性俱佳的模拟经营类游戏。游戏中可以通过控制土豆种植数量，消耗氧气和水，排出二氧化碳维持生命；寻找信号与人交流不至于产生心理问题；通过太阳能电池收集电力来控制玩家的活动范围等。通过这些数据控制，来使玩家在火星上的生命系数达到一个平衡，并在限定时间内坚持到救援来到。或许是安迪・威尔本身就参与过《魔兽争霸 II》这样平衡性极佳的游戏编程工作，才能让他如此注意《火星救援》故事里各项参数的合理性吧。



◄▲手机游戏《生命线》与《火星救援》官方游戏。

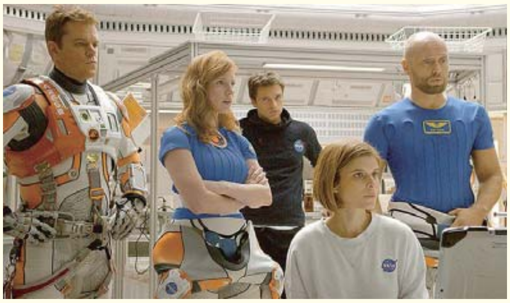


献给全世界的航天梦

“In your face, Neil Armstrong!” ——马克·沃特尼

曾经听过一个说法：世界上只有两种孩子，一种是想成为天文学家，而另一种则是想成为宇航员。这句话大概的意思是，对事物的探索可以归结为两类，一类是观察，一类就是亲身体验，而对宇宙的探索应该是人类对未知事物探索的极致。其实人类对未知宇宙既充满着向往又伴随着恐惧，天文学家就像我们的眼睛，带我们去看，而只有宇航员才是真正深入宇宙中，替我们去体验宇宙的广袤与深邃。不可否认的是，宇宙探索的确又是一个处处充满危险的行业。如果我们用搜索引擎查找航天事故的词条，诸如阿波罗 1 号失火，哥伦比亚号航天空难这样的悲剧就不胜枚举。而宇航事业的发展也正是有这些宇航员前辈的试错与牺牲慢慢完善起来的。





我们今天看着《火星救援》里的沃特尼不停的吐槽着刘易斯舰长的迪斯科音乐，可殊不知，也恰恰是 70 年代的迪斯科音乐见证了当时宇航事业的迅猛发展；我们看着沃特尼在火星的努力求生，可殊不知，正是他的乐观与开朗，掩盖了太空事业充满危险性的一面；我们看着地球上所有人类瞩目着沃特尼的求生之路，可殊不知，如今只有坏消息才能勾起人们对航天事业的兴趣。是的，沃特尼用他的乐观与积极挽救了自己，可殊不知，正是作者安迪·威尔的乐观与开朗的性格为我们展示了一个足够光明和愉悦的航天事业。或许我们大多数人只能是天文学家，只能远远的看着，感谢安迪·威尔写就的一切，让我们能如此轻松快乐地置身于火星其境，足够真实地体验了一辈子都不可能完成的太空冒险。

《火星救援》名词解析：

●SOL

即火星的太阳日（Martian Solar Day），火星日一天的全长为 24 小时 39 分 35.244 秒。马特 . 沃特尼独自一人在火星坚持了 549 个火星日。

●阿瑞斯计划

虚构的火星登陆计划。火星因为自身的火红色而被赋予了希腊神话中的战神阿瑞斯的名字。马特·沃特尼参与的为第三次火星登陆计划，即阿瑞斯 3 号。

●赫尔墨斯号

虚构的从地球到火星轨道的载人飞船，这艘飞船极其庞大且耗费惊人，因此 NASA 只造了一艘。赫耳墨斯也是希腊神话诸神之一，为脚力快的信使，也是旅行者的保护神。

●MDV

即火星降落载具（Martian Descent Vehicle）。按作者自己的描述它就是安装了若干轻型推进器和降落伞的大罐子。它的设计目的就是将宇航员活着从火星轨道送到火星地表。

●MAV

即火星升空载具（Martian Ascent Vehicle）。当宇航员在火星作业完成，就要靠 MAV 返回在火星轨道上的赫耳墨斯号。

●JPL

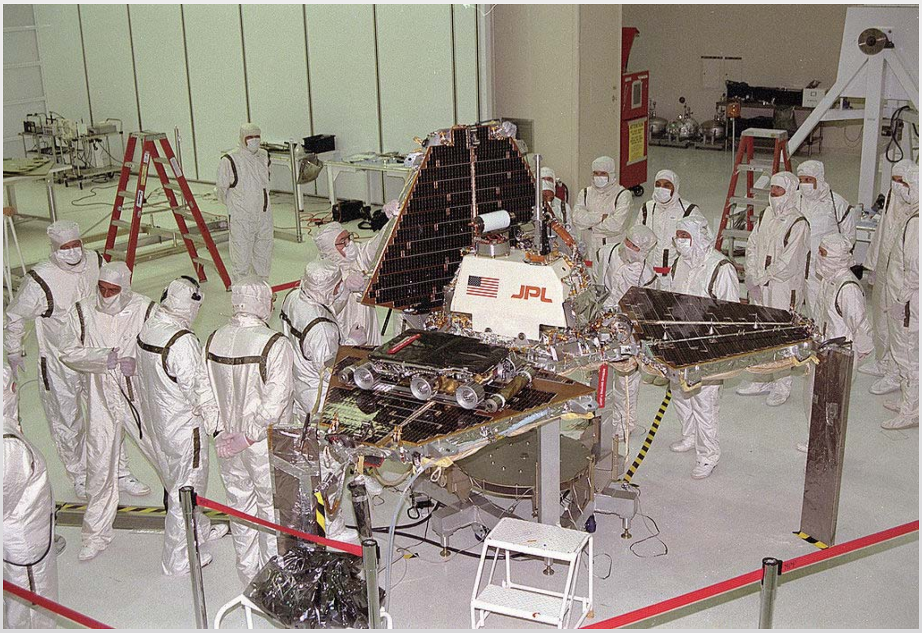
即喷射推进实验室（Jet Propulsion Laboratory）。在布鲁斯·吴的领导下，该团队为马克·沃特尼的返回地球出了不少点子，尽管都不太管用。

●EVA

即舱外活动（Extra-vehicular Activity）。在火星生活 1 年多的沃特尼一定打破了舱外活动时间记录。

●探路者号

探路者号（Pathfinder）是 NASA 于 1996 年 12 月发射的火星探险飞船，于 1997 年 7 月 4 日在火星地表成功降落。除了登陆舱以外，还有一个 10.6 千克的机器人火星漫游车旅居者号。原计划工作时间为一周到一个月，但实际工作了三个月之久，收获了大量前所未有的火星情报。电影中沃特尼就是靠探路者号上的通讯设备与 NASA 保持联络。



▲1996年10月在JPL的火星探路者号和旅居者号。

游运汇 GAME GAMES

《PES2016》球衣队徽导入方法详解

因为欧足联和FIFA的那点破事儿，加上Konami在授权争夺战中的不作为，多年来版权问题一直是《PES》不得不说的不能说的痛，为了回避授权问题，类似于“伦敦北”、“红·默西赛德”和“蓝汉子”这种奇葩的替代名称应运而生。此等委曲求全的行为，广大“实况粉”当然不能忍受，而Konami也十分机智地为玩家留下了后门，在游戏中大幅开放了自定义内容权限，让玩家以非营利性目的，通过一些手段自己完善这些没有授权的球队。本文就为大家详细介绍下如何通过导入图片的方式，替换球队队服和标志的方法。

首先玩家需要在网络上找到老司机们制作的球衣素材，关键字搜索“《PES2016》DIY素材补丁”即可，国内的素材大多注明为PS4版本，然而作为通用格式的图片，其实XOne版本的游戏也是可以正常使用的。素材下载完成后，将其转移到移动储存设备中，并建立名为“WEPES”的文件夹，注意游戏只会识别设备中此文件夹内的内容。顺便提醒大家一下，导入素材前一定要按照球队做出区分，避免在替换时出现错误。同时为了增加效率，每次导入的图片越少，游戏的识别速度也会越快。

打开游戏，在“EXTRAS”菜单栏下进入“EDIT”子菜单，选择“资料管理”选项内的“导入图像”功能，此时游戏会出现导入提示，玩家根据对应内容将球衣、队徽和主教练头像分别导入。完成后退回“EDIT”菜单，进入球队选项。找到之前导入素材的对应球队，这里会看到有不同的更改选项，我们先进入“球衣”一栏，确定一套球衣后进入其子菜单栏的“贴上影像”选项，此时我们就能够看到之前导入的球衣素材了，此时依照个人需求将球衣素材替换即可。因为部分素材与游戏本身贴图有冲突，替换后部分细节可能有所偏差，同时有一定几率导致游戏显示时出现BUG，这里玩家可以根据素材包内附带的球衣更改详细参数进行微调，这样既可以得到最真实的球衣还原，也可以保证游戏的稳定运行。完成球衣贴图的替换后，我们还需要替换队徽以及教练照片。最后为球队更改原名这种简单操作，只要注意不要拼写错误就好了。

替换其他球队时，如果重复导入球衣可能会为之后的内容造成一些困扰，此时玩家要记得同样在“资料管理”选项内，可以选择“删除图像”来删掉一些不需要的素材，当然已经替换成功的图片千万不要误删掉，不然之前替换成功的内容也会一同消失。

知道了方法，之后就要凭借强大的爱来支撑玩家完成如此繁复的工作了，另外游戏近期预计会更新一些国家队的内容，目前已知有日本、西班牙、德国还有意大利队等相关内容。







2K训练营

“动态球员卡”如何进行风险投资

“动态球员卡”是区别于普通球员卡的一种特殊类型卡片，相当于前作中的绿色球星卡。此次拍卖场优化了搜索功能后，没有再将其以颜色区分，而是独立为一种特殊卡片类型。这种卡片会根据球员的实时动态，对能力进行更新，比如玩家在购入这张卡片时，球星的能力值为80，但如果这名球员在现实赛场出现一段时间的爆发性表现后，2K官方就会提升其数据能力，反之也会降低。“动态球员卡”这种受现实因素影响，不断影响球员能力数值的卡片，就像是在进行一种投资一样，有机会淘到宝，但是如果一旦遇到球员遭遇大的伤病，也很可能出现崩值。

如今赛季已开始半月左右，在2K第一次更新球员能力后，勇士队的库里数据已经涨到了94，在现役球员中与詹姆斯并列第一。雷霆队的“神龟”维斯布鲁克，也因为赛季初的疯狂表现能力值涨到了91，同时中投能力也增长到了88点。而像哈登这样前期表现乏力的球员，能力值则都有了一定程度的下调。不过就超级巨星而言，其能力值上下浮动通常比较有限，价格上也不会出现巨大变化。但是对于普通球员而言，卡片的价格则会出现不小提升，玩家如果此时能慧眼识珠，抄底之后通常能狠赚一笔，这里就告知大家一些挑选“动态球员卡”的技巧。

首先既然与球员能力挂钩，那么球员在球场上的实时表现，当然就是进行参考的核心内容。经常看球的读者都会知道，除了突然爆发外，球员的表现和赛程有很大关系，因为游戏本身根据阶段性数据调整，那么处于轻松赛程的球队内的球员在这段时间内数据通常都会有所提升。同时赛程内的对位球员也非常关键，举例如果大家对快船的JJ·雷迪克有兴趣，可以发现他的数据表现非常平稳，且基本不受对方影响，所以其价值就不会出现大幅变动。除了个人表现外，教练也占了相当大的比重，今年里弗斯的带队表现十分不理想，这段时间的表现甚至对其执教生涯的总评都产生了影响。球队

在客场期间的发挥十分萎靡，十二月初的一波五连客，初战魔术只胜了两分。之后一段密集的赛程，如无意外可以确定这期间快船队很难获得出色战绩，所以JJ·雷迪克就能有可能在这段时间出现能力值下降的情况，当然鉴于雷迪克目前的平稳表现，其价格可能不会出现大幅变动。

再有就是通过最快进步球员和新秀榜来购买潜力球员，例如湖人队的克拉克森在科比明确做出退让后，其数据有了不小的增长，如果其能够一路保持状态，球员卡价值势必有所提升。而赛季前备受瞩目的新人拉塞尔，现实中可谓高开低走，与其目前的游戏能力较为不符，有很大几率会被下调数值。

最后一种方法，就是从伤病名单中淘宝，拼一拼运气看球员能否在伤病康复后迎来爆发表现。当然这种赌博只建议选择不疼不痒的小伤病，例如拉伤或者疲劳性损伤之类小伤病影响球员表现的情况，如果是断手断脚的重大伤病，还是奉劝大家不要心存侥幸。

上文已经提过，此种方法针对巨星的作用不大，主要在于淘一些白银等级的角色球员，即使其段时间内的爆发性表现，不足以令其价值出现质变，但是却可能在部分能力上出现较大提升，非常适合完善阵容使用。



至于球员市场，最近勇士队一波大连胜虽然让每一位球员都显得非常犀利，但却没什么投资的价值，毕竟就目前情况而言，他们出现数据下滑的可能性要远高于继续提升。铜卡中佩里·杰克逊因为自带十多个徽章成为了大热门，内线方面国王队的科斯塔·库佛斯则成为高性价比的首选。



▲卖场新增的漫威主题服饰十分亮眼。

延期半年《塞巴斯蒂安拉力赛》终要到来

以真实世界的拉力赛王者塞巴斯蒂安·勒布为主角，本游戏将重演他传奇的车手生涯。除了还原塞巴斯蒂安·勒布的生涯模式外，游戏内包括线上线下共计10余种模式可以游玩。本作宣传片中称游戏内赛道总长度超过300公里，有16个品牌的五十余辆赛车供玩家在游戏内驰骋，如果成品与宣传相符的话，那么本作将会成为现今为止游戏史上规模最大的越野题材竞速游戏。就目前情报来看，本作的画面表现十分出色，越野场地下，车辆与赛道的回馈也制作的极为真实，不过场内赛的水泥赛道部分，车辆有一种飘在空中的感觉，让人不免心中捏了一把冷汗。虽然目前尚不能保证本作具体素质如何，不过对于喜欢越野拉力赛车游戏的玩家，还是要推荐关注一下的。



其实提起赛车游戏，大家可能都会毫不犹豫地想起《GT赛车》和《极限竞速》两大系列，对于喜欢越野赛车的玩家也许还会提到“《尘埃》系列”，不过上述这三款游戏的制作组，都是质量为先踏踏实实做游戏的人，出品速度难免低了一些，即使《极限竞速》如今正统作品与《地平线》双管齐下，也只能一年一作轮班值更。但是这一年到头来，乱七八糟的赛车游戏似乎也出了不少，而这些不是那么知名的赛车游戏作品，有很大一部分都要归于“Milestone S.r.l.”这家公司。每年“Milestone”都有《MotoGP》和《WRC》两大品牌的游戏推出，这游戏出得太快，质量难免不过关，经历了前两年的一番阵痛，“Milestone”已经将旗下起家作品《WRC》的品牌外包给了其他公司制作，不过评价依旧不高。其实本作原定的发售日为2015年的秋季，此次因为希望提高质量而对游戏发售进行延期，本身对“Milestone”也是一件不常见的事情。明年1月29日，让我们一同来关注延期半年的本作能有怎样的表现。

征服WRC的男人——塞巴斯蒂安·勒布

既然提到了《塞巴斯蒂安拉力赛》这款游戏，咱们就顺便说说塞巴斯蒂安·勒布这个人。

这里先简单为大家介绍下“WRC”，WRC是““World Rally Championship”的缩写，而拉力一词也是音译自Rally,取其“集结”的含义。WRC创始于1973年，在国际汽联中与F1等比赛并列世界四大赛车赛事，WRC比赛中，车手将面临雨林、泥泞、雪地、沙漠及山路等各种复杂又充满未知的路况，精彩激烈的比赛为其在世界范围内获得了十数亿粉丝。

说回塞巴斯蒂安·勒布，这名于1974年诞生自法国的车手，自95年参加法国本土拉力赛事，便一举杀入决赛，展现出了惊人的赛车天赋，1999年于“科西嘉拉力赛”上初登世界级舞台，随后一年便开始拿下各种世界大奖，之后始终保持着不错的进步势头。2004年塞巴斯蒂安·勒布终于拿下了WRC的年度世界冠军，之后WRC赛事就进入了漫长的塞巴斯蒂安时代，他独霸年度冠军的岁月，一直到其2013退役共持续了整整八个年头。这段时间内他共拿下了77次分站赛冠军，115次以前三名的成绩登上领奖台。如果说每个赛事领域都有一名不可逾越的丰碑级人物，那么在WRC的赛场上相信塞巴斯蒂安·勒布也已经是神话一般的存在了。

▶曾经的赛场小鲜肉。



▶如今的传奇老司机。



另外在WRC的赛场上，继承了塞巴斯蒂安·勒布衣钵的新任冠军，是一名叫做塞巴斯蒂安·奥吉尔的小伙，同样是法国人，同样叫做塞巴斯蒂安，同样来自雪铁龙车队，这众多的巧合实在令人不得不感叹世界的奇妙。所以其实WRC已经连续十年间都被叫做塞巴斯蒂安的人拿走了冠军的奖杯，而如果“Milestone”在本作之后依旧准备再次推出WRC题材且以明星个人为卖点的话，游戏名字可能还会是《塞巴斯蒂安拉力赛》了。

▲不知道有没有读者朋友曾经像笔者一样将WRC的标志看做了WSC。

因为“《MGS》系列”的真饭移动线电杆同学也奋勇地投入到了《潜龙谍影Ⅴ 幻痛 终极档案》的制作当中，所以《一路向西》栏目暂别了大家两期，而随着这本销售量惊人的周边书籍推出，他也再次能够腾出手回到这个专栏当中，继续为大家介绍美国文化的点点滴滴，赶紧开始往下读吧。

一路向西

美人美语

●黑人文化

当谈到美国文化的时候，有的人会想到汉堡或是披萨，有的人会想到超级英雄，还有的人，比如在来美国之前的本人，想的是美国说唱音乐，尤其是黑人说唱。随着欧洲移民潮的开始与发展，大量的非洲奴隶也被运送到了美国，所以说现在的美国黑人绝大部分都是非洲人后裔，在美国用“African American”（非裔美国人）一词是可以指代当地黑人的。据 2013 年不完全统计，在 4170 万美国人中，黑人占到了 13.2%，可以说是一个不小的数字了。在分布来看是南部的黑人多一些，主要原因是在美国内战前，绝大部分的黑人是以奴隶的身份在奴隶制的美国南部生存。

说了这么多废话接下来讲讲黑人文化，大家首先想到的就是说唱音乐。对于说唱音乐黑人可以说有着种族天赋，而这种“种族天赋”实际上是口音以及日常用语的差别。拿大家都知道的“dog”一词举一个具体例子，这个词的标准发音应该是很短的，感兴趣的同学可以用电子发音词典之类的工具听一听。而在黑人口中，发“o”这个音的时候会拉长一些，嘴型也比发标准音的时候更圆，按照黑人发音拼写的话应该是“dawg”，具体发音可以参考《GTA5》中富兰克林与拉玛对话中的选段。还有类似于“you”简化并发音成“yo”这样的例子。正是这样富有“非主流”以及节奏感的发音，让黑人在说唱音乐中如鱼得水。



△美国西海岸代表说唱歌手：Snoop Dogg。

但是说到黑人，就要提到一个不可避免的问题，就是种族歧视。下期《一路向西》中我会给大家介绍过去以及现在的美国人对于种族歧视的观点。

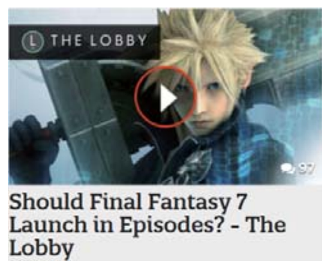
美时美事

●热议《FF7 Remake》

美国时间 12 月 5-6 日，PlayStation Experience 2015（以下简称 PSX）在加利福尼亚州旧金山市隆重举办。对于索尼来说，北美地区最重磅的两次展会就是 E3 以及 PSX 了，去年 PSX 上索尼公布的《未知海域 4 贼途末路》以及《街头霸王Ⅴ》足以说明 PSX 对于索尼的战略意义。而今年，面对微软年底的第一方大作热潮，PSX 可以说被索饭们寄予了厚望。本次大会的细节相信相关专题已经写的很详细了，这里不再赘述，转而讨论讨论这次 PSX 大会后美国网友们的反应。

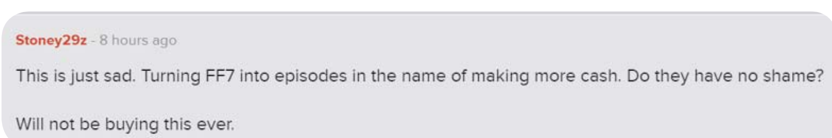
这次 PSX 上讨论最多的话题，便是《最终幻想Ⅶ 重制版》。在 E3 展上发布 CG 后，SE 在这次大会上第一次展示了游戏的战斗和行动画面。据说 Twitch 上直播本次展会的主播看到后都疯狂了，事实也的确如此，这个话题在北美玩家中引发了不小的轰动。不过随后噩耗传来，SE 宣布《最终幻想Ⅶ 重制版》将分章节发售，这可以说是给充满热情的玩家头上浇了一大盆冷水。著名游戏网站 GameSpot 在推特上发起投票，4418 名玩家中仅仅只有 19% 的玩家觉得可以接受，52% 的玩家明确表示不能接受。而这些玩家不满的理由也很简单，像《辐射 4》、《巫师 3》这种开放式世界的游戏都能放到一张盘里，为什么一个重制的 RPG 游戏做不到。暂且不说这个理由是否站得住脚，至少玩家们没有感受到 SE 的诚意。

不过话说回来，美国人也对“情怀”二字情有独钟，不管是经典电影还是经典游戏，美国人都非常喜爱。本人不止一次遇到过一大帮人在学生宿舍大厅的电视机前玩游戏，而电视上闪动的却是 FC 上由像素点组成的马里奥大叔。本人的室友也对一些经典游戏爱不释手，他告诉我他已经玩了将近两年的 Wii 版《任天堂全明星大乱斗》——没错，不是 WiiU，是 Wii。而且很多时候都是自己一个人玩。如果说这些游戏都令美国人难以忘怀的话，那么《最终幻想Ⅶ》的重制版这种核弹级游戏不可能不让他们期待，所以《最终幻想Ⅶ 重制版》的实机影像公开后国外玩家那种狂热的反应是在情理之中。然而仅仅过了不到两天，SE 宣布《最终幻想Ⅶ 重制版》将分章节发售，这就如同是晴天霹雳一样。各大论坛针对《最终幻想Ⅶ 重制版》的话题再一次爆炸开来，不同的是，这一次几乎全是负面的情绪。甚至有的玩家毫不留情的批判道“现在的 SE 不仅在用炒冷饭赚钱，还打算分章节让我们买账”。



△自从“分章节发售”公布后，各大游戏网站随处可见这种讨论直播间。

不管 SE 分章节销售的用意如何，大部分国外玩家的态度已经发生了 180 度的大转变，SE 你可长点儿心吧。



Stoney29z - 8 hours ago

This is just sad. Turning FF7 into episodes in the name of making more cash. Do they have no shame?

Will not be buying this ever.

△网友评论：“把《最终幻想Ⅶ重制版》分章节卖是为了赚更多的钱吧，SE就不觉得羞耻么？”

美天美地


■既然没有地方买羊肉，干脆去吃烤五花肉和烤牛肉吧！

●美国的中餐

写这篇文章的时候，本人正在度过最后的期末考试周，同时也盼着下周回国后去各种馆子吃吃吃。趁着这股热乎劲儿给大家讲一讲美国的中餐是什么样子的。

说句公道话，在美国仅仅只有少数中餐馆能够做出地道的中华美食，理由也很简单，因为美国的中餐馆不是仅仅针对中国食客。所以，为了适应美国人的口味，视当地情况调整每道菜的口味以及样式是很有必要的。除此之外，美国不是处处都能买到那么正宗的配料。比如说本人跑遍了亚特兰大附近的所有亚洲超市都没有找到花椒，索性在去年寒假自己从国内带了一大包花椒回来。最让人想不通的是，美国的沃尔玛这样的大型连锁超市只有牛肉，猪肉和鸡肉，居然没有羊肉！另外也没有排骨之类的带骨肉。想当年在北京的时候，冬天最幸福的事就是在家涮羊肉喝排骨汤，这么暖胃而且暖心的食物在美国挺难找，每次想吃这两样东西的时候得驱车 40 分钟到一个中国超市才能买得到原材料。


■在美国一年半以来吃过的最好吃的中餐，可以看出这份水煮肉片用料非常讲究。

美史美刻

●科比・布莱恩特

美国时间 2015 年 11 月 29 日，在职业生涯的第 20 个赛季，现役 NBA 超级巨星科比・布莱恩特在其个人推特上正式宣布他将在本赛季结束后退役，并在 theplayerstribune.com 上发表了一首题目为《致亲爱的篮球》的长诗。

提到科比，估计有很多不看 NBA 的同学也对这位篮球巨星有所耳闻。5 枚总冠军戒指拥有者，拥有着单场得分 81 分的恐怖进攻能力，创下以及打破的 NBA 记录数不胜数。除去这些数据之外，科比是 NBA 历史上第二的得分后卫（第一肯定是乔丹老爷），最强个人攻击手之一。而且他对于胜利的偏执近乎变态，这让他在巅峰时期越战越勇，频频出现各种精彩的高难度突破与投篮；但这也让他饱受质疑，因为篮球并不是一个人的运动，过于自我的进攻方式让质疑科比的声音越来越大。喜欢科比的人说他能够投进很多高难度的球，而不喜欢科比的人说他过于独断，很多投篮选择并不是最优的情况。

从 2011-12 赛季开始，科比不断地被伤病困扰，从一开始的手腕受伤，到 13 年的跟腱撕裂，再到 15 年 1 月的右肩旋转袖肌腱撕裂，种种迹象表明黑曼巴已经老了，他的身体很难支撑他再演绎那种疯狂的高难度进攻了。但就算这样，科比没有打算向岁月低头，他争强好胜的性格让他在球场上投出一次又一次标志性的后仰跳投，可是球并没有如他所想的那样完美的进入篮筐，而是“打铁”弹出。接下来的事情，大家都已经知道了，也就是科比宣布退役。

有人说科比“晚年凄凉”，而实际上哪个 NBA 巨星没有尝过晚年的辛酸泪呢。“答案”艾佛森在 06 年因与管理层的矛盾出走 76 人，之后辗转掘金，活塞，灰熊，直至重返 76 人，但状态依然无法令球队满意，在浑浑噩噩度过数年后宣布退役；姚明在 09 年左脚骨裂，之后一年饱受伤病困扰，最后 11 年选择退役，他的 NBA 生涯戛然而止；甚至封为“篮球之神”的乔丹在晚年时期也过得非常不顺，其所在球队奇才队连续两年未打入季后赛，这对于拿了 6 个冠军且自尊心极高的乔丹的打击可以说是致命的。那些辉煌后退役的巨星真的是屈指可数。而且，科比的辉煌与失意，完完全全是由他的性格造就的。是他的好胜与偏执让他成为那个神一样的黑曼巴，也正是因此让他当年与奥尼尔不和，让他变得越来越“孤独”。

说实话，尽管科比真的很伟大，但我不喜欢科比的球风。但是不可否认的是，科比的篮球陪着我们 90 后度过了我们的童年，他的比赛让我们上午的课变得不再无聊（还是警告大家不要学哦）。所以，虽然我不喜欢他，但是我还是要说：谢谢你，科比。还有，祝今后一切顺利。

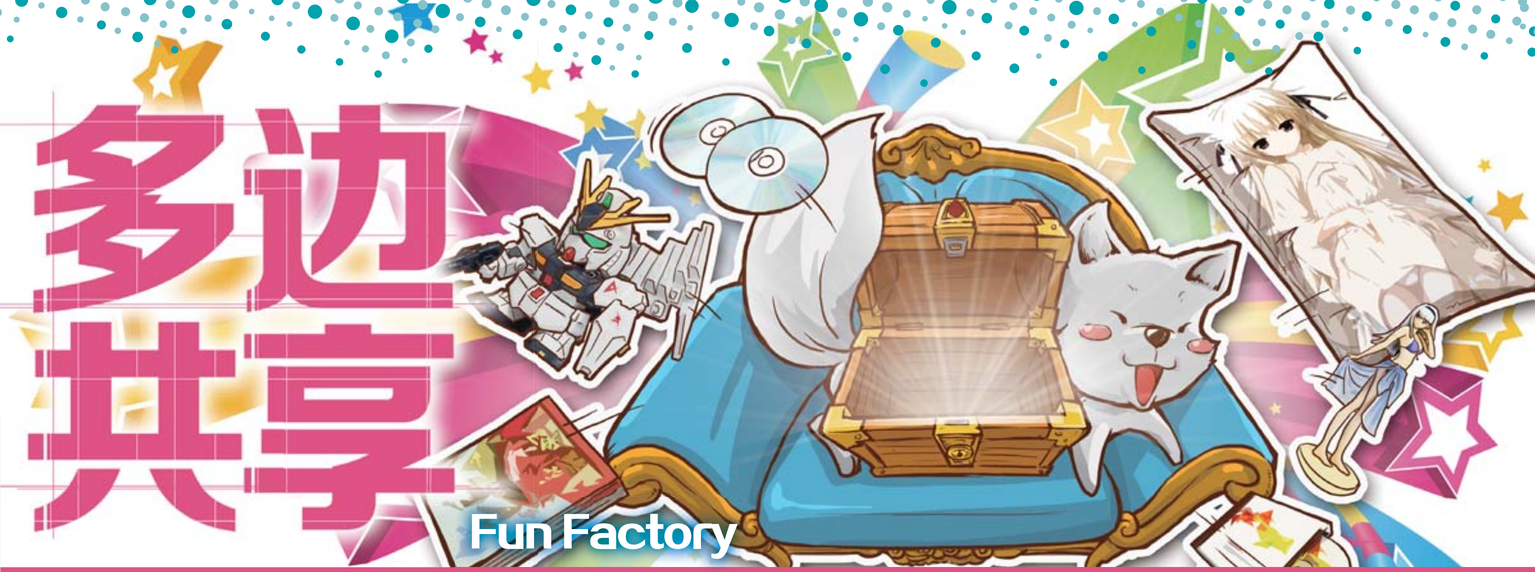
【文：移动电线杆】



■相信每个知道科比有多伟大的球迷，看到这张图都会鼻子一酸。


■就是这种科比标志性的高难度后仰跳投，让他受到不少赞誉，也让他饱受质疑。


■岁月如飞刀，刀刀催人老。



小说

三日月 提供

用料理征服异世界
——小说《异世界料理道》介绍

只要一提到“异世界”三字，很多读者脑海里第一时间出现的关键词便是“穿越”和“龙傲天”。的确，异世界故事的套路总离不开一位“自称是普通高中生（或者是无业人士，再或者是上班族）的男主角”莫名其妙穿越到异世界后并获得超能力，然后都是些用脚都能猜出来的剧情走向。简单粗暴的剧情娱乐效果固然不错，但看多了总有点累。也不知道是否因为题材过于泛滥以至于连作者自己都开始嫌弃这题材了，最近的“异世界”题材纷纷开始转换方向，而其中一个方向则是“美食类”。网站“成为小说家吧”上的作品大多以“异世界”为题材，而“美食类异世界”正是在两年前诞生于此并获得了不小人气，和一般同题材小说比较吸引男性年轻读者不同，这题材的小说的受众除了年轻男性之外，还有不少女性甚至是一些之前根本不看轻小说的读者。



小说《异世界料理道》讲述了见习厨师津流见明日太在陷入火场后进入了异世界，在那里他发现了这个世界并不是“民以食为天”，食物甚至烹饪都只是一种生存手段。和一般小说着重描写角色或者世界观不同，本作剧情着重于描绘异世界的动植物，也就是“食材”。明日太进入的异世界并不是那种怪物魔法满天飞的奇幻世界，这甚至是一个相对比较原始的社会。如何和当地人建立联系，并利用现世界的烹饪技术来烹煮异世界的食材成为了本作剧情的重点。由于剧情走的是偏写实化风格的缘故，在烹饪特别是食材处理方面，这本小说很大程度上和现实世界保持一致，并且有着相当详尽的描写。例如小说第一本就详细描写了主角如何宰割一只奇霸兽（一种类似于野猪的生物）。从放血到内脏清理，作者用了较为温和的语句描绘了这一过程。小说的日文原版暂时出到了第三本，对料理或者异世界题材有兴趣的读者不妨找来读读看。

漫画

初心者 提供

看了就想吃零食的漫画

《だがしかし》是一部有关零食的短篇连载搞笑漫画。由コトヤマ创作的这部作品最近在日本人气攀升，继而动画化也已经公布，将成为2016年1月新番之一。

能看到漫画标题的读者应该已经感到了好奇。“だがし”和“かし”都是日语中的零食点心，而把两个词拼起来组成的标题“だがしかし”却是表示意思的转折，就像是在每一话的结尾都带给人意想不到的笑料一般。只要看过这部漫画，就更能够理解这个标题双关的妙处。

不过《だがしかし》之所以博得了高人气乃至动画化，除了跟稀罕的题材有关之外，很大程度上是因为里面的女主角设定有种别具一格的萌点。枝垂ほたる身为零食大企业老板的千金，独自一人来到了偏僻的田间村庄，就为了让男主角——他爸加入自己麾下，实现她的梦想——“创造世界第一的零食品牌”。然而男主角他爸却提出了一个条件：儿子必须要继承他的零食店。不巧的是，男主角想要当漫画家。于是枝垂ほたる就在每一话里面千方百计地展示零食的魅力，试图让他回心转意。作为一个身材出众，而且清纯得会说出下流梗却没有意识到那是下流梗，举止有点狂气又对粗谷点心疯狂热爱的女主角，也难怪许多读者会对她一见倾心。如果对日文原作有一定理解能力的话，就算这部漫画不能勾起你的零食欲，里面的吐槽和双关梗也绝对会令你笑喷。





周边

哪尼 提供

EVA x songdream
——家居企划《Living Edition》

“新世纪骗钱计划”推出各种各样的跨界合作企划早已不是什么新鲜事了，手机、眼镜、眼药水等各种不同的行业均未能“幸免”。而近期其又与室内装饰品牌songdream进行合作，推出了系列史上首次的家具企划《Living Edition》。以EVA的世界观和经典配色为基础，设计了沙发、桌椅、靠枕等家装用品，而且这些并非是概念企划，实体商品将在11月14日发售。买不买得到另当别论，现在起码可以一睹为快。







周边

稀饭 提供

SIDESHOW 1:6 12寸死侍测评

11月初，SIDESHOW本年度最受期待之一的1:6兵人死侍出货了，笔者不得不说SS选择在这个时间出货绝对是个阴谋，因为10月中旬福克斯刚刚公布了2016死侍大电影的预告片，11月初就出货正好可以起到为电影造势、让粉丝预热，然而最重要的是：让倒爷赚钱……

好吧，以上言论只是开个玩笑，那么这款死侍的表现到底如何呢？接下来就让我们来测评一下吧！

先说说面相，SIDESHOW的本款人偶可谓拥有着一个“完美的面相”。基于电影裁剪合身的死侍制服和一个“普通脸”头雕的搭配的感觉相当舒服（后面笔者会提到和“普通脸”所对应的另一个头雕），身上的战术束带上挂满了弹夹包和战术挂包，两把死侍专用1911改装手枪直接收纳在枪套中，枪套设计和吉姆·雷诺手枪枪套一样，搭扣也是磁铁吸附，显得精致又漂亮，但美中不足的一点是战术束带上部分弹夹包背面的固定夹稍微有些松，建议先用钳子夹固一下便可解决这个问题。

本体可动性设计方面，这款12寸死侍由于前面提到的拥有了一个完美的面相，使得在可动性有些受其所累，导致了紧身制服限制了可动性的悲剧。此外脚部虽是二段关节设计，但接地性还不是那么让人满意，所以并不能摆出漫画原作那种高难度动作，显得有点遗憾。

本款人偶的配件方面，除了死侍标配的双枪、双刀，和丰富的可替换手之外，还有两颗死侍专用手雷、一把漫画中的突击步枪、经典台词贴纸、两个发言框和一个额外的死侍“喜感脸”头雕，和“普通脸”头雕相比，这颗头雕极其传神还原出了死侍的逗比性格，仅是那个眼神，笔者就能给满分！另外值得一提的是双刀的刀刃部分为合金材质。

最后说说产品的外包装和附赠的地台吧。可以看出，死侍的外包装设计透着一股简约风，主色调采用了死侍的黑色和红色，并在盒子正面印着死侍官图形象，使得包装看上大气又上档次。地台则是本款人偶的一个槽点，因为比起面相完美的本体和丰富的配件，这个地台就略显寒酸，我觉得要是SS再用心一些，附送一个沙盘地台的话，绝对能起到锦上添花的作用！

总结一下，在预定之后经过了将近一年的等待，SIDESHOW12寸死侍凭借完美的成品面相和诚意满满的配件量，赢得了众多粉丝的肯定，但略显悲剧的可动性却注定了其基本只能站尸的命运，好在丰富的配件稍微弥补了一下这个缺点。价格方面许是借了明年漫威《死侍》电影预告片的发布的东风，从正式出货之后的第二天开始，价格便一路走俏，预定虽是1250元人民币，但截止到笔者写下这篇测评的时候，各大网购平台的价格平均达到了1900元到2000元人民币之间，并且仍然有上涨的趋势，并且据笔者了解，现货并不是很多。不过好在SIDESHOW在不久前公布了将再版这款玩偶的消息，相信对此款兵人有爱但错过了预定的朋友们是个好消息，想要入手的读者们可要抓住机会咯！




■喜感脸

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



★ UCG 游戏大赏 2015 正式开锣！今年大赏不但在名称和 LOGO 上有着不小的变化，内容也有不小的革新，当然主机大奖的惯例是雷打不动绝对要送的，所以请各位读者大人拿好本期的神圣一票，投给你们心目中的最佳游戏，然后等着领大奖的通知吧！要是选票遗失了也不要紧，立刻前往 www.vgtime.com/uga 进行网络投票，一样可以中大奖赢主机哦！

★年底的大作风潮在本期杂志上市后总算是勉强过去了，按照惯例，这种“狂蜂浪蝶”之后我们都需要帮读者大人们汇总一下各款正 GAME 的攻略法，破烂要怎么捡才能不被压死，劳拉姐姐特定的娇喘声要如何触发，还有化身黑武士的时候如何让对面的卢克喊自己一声爹这些方法自然是没有的，但教你如何迅速白金/全成就外加玩透游戏中的种种要素则肯定一应俱全，这就是《次世代专辑》Vol.5，12 月下旬火速上市，敬请期待！

Email 神罗的一个小兵：《最终幻想Ⅶ重制版》新播片爆肝炸裂！雪崩逼格全体提高！巴雷特深夜戴墨镜是怎么回事啊喂？！克劳德你的手臂怎么了啊喂？！然而就冲这装逼如风的特效以及战斗，一个字，买！两个字，买买！！三个字，买买买！！！（求八老师此刻心理阳光面积）

说来这是第几个版本的克劳德了呢？笑。感觉每出一部新作，克劳德都会变一次脸，果然只有头发才是本体？从新预告来看，所有角色都普遍偏瘦一些，不过战斗时看起来倒还可以接受。其实最让我开心的是，这段预告中的实机部分几乎完全还原了老版《FF Ⅶ》，除了感动还是感动啊！以至于分章节出售这种行为我都可以接受了，求求 SE 快点让我玩上吧！

Email 狂暴猫咪：各位小编，先道个歉，这是份求剧透的来信。本人有一个很好奇的问题，一直得不到解答，我记得 UCG 的攻略曾经说过《梦幻俱乐部 zero》艾丽（机器人）的朋友结局很感人，所以想知道具体的内容，顺便求一下艾丽完美结局的内容，因为我总觉得涉及机娘的所谓“感人”结局没好事……

你说得没错，确实没啥好事，最后是主人公睹物伤情。直接说出来就没意思了，就好像我直接告诉你《泰坦尼克号》结局，你不看之前的过程也不会觉得感人吧。完美结局因为时间关系不记得了，印象中就是在一起了。

编辑部 游戏风向标

怪物猎人 x | 5人

原本我真的以为它是条双头龙。

——乙太见到《怪物猎人×》中骸龙的本体后不禁吐槽道。

彩虹六号 围攻行动 | 3人

虽然游戏标榜的是5对5的战术配合，但现实往往是1打9的无情摧残。

——对于《彩虹六号 围攻行动》单人匹配网战缺乏一切交流感到绝望的伽蓝留。

正当防卫3 | 3人

学好物理知识可以让你更快上手这款游戏，然而恪守物理知识则会对你的战斗力产生封印效果。

——筒子君在游戏中始终被保守的战斗方式所束缚。

马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX | 3人

关键在于抖腿。

——宇宙人看到八重樱在放必杀技时总是失败，好心给出了建议。

热情传说 | 1人

译名就不能统一一下吗！

——秋沙雨在达成条件拿到米拉的饰品时结果发现角色译名和手游的译名不一样。

最终幻想Ⅶ | 2人

当初年幼无知，竟没发现官方CP原来是巴雷特×克劳德？！

——玩到古留根屋的剧情时，八重樱突然幡然醒悟。






Email 々鸬鹚ǒ：孩子才一岁多点，也爱看 UCG 了，每次看的时候，她都会拿一本，学我看书的样子！

这个晒娃必须要给 5 星好评！

这位读者大人，请问您的爱女名花有主了吗？

喂喂喂！人家的娃才 1 岁，你都不放过吗！幺幺零吗？这里有变态！

萝莉控并不是变态！

重点完全不对……

Email 影の国民：这几天我们这里气温又降了些，双休日在家里玩游戏时都缩在被子里不愿意出来，但是在被子里待久了之后手又出汗，怪不舒服的。各位小编今年是怎么过冬的？不过我想小编们被这么多主机包围着，光是排气口的热风就足够维持热度了吧。

我们这边有空调所以不用担心气温的问题，不过最近升温了不少，就一直开着用来制冷。

除了上个月的个别几天之外编辑部的成员基本都不需要穿长袖。

今年春季过后直到现在都没穿过长袖。

据说今年又是暖冬哦（棒读）。

Email 帅德布耀布耀德：高三了，学习任务繁重，前几天买到了382期的UCG打算利用午休时间来看，我坐在床上披着被子盘着腿翻到第二页的时候，整个人瞬间都炸了，马上跳下床拍醒机友："看看看！预测今年中国电玩产业收入将位于世界第一！世界第一啊！"机友打了个哈欠，说了句："预料之中"，就倒下继续睡了。

嗯，中国游戏玩家人数总和甚至超过美国人口总和，但是他们绝大多数都是玩 PC 网游，只有很少一部分的人拥有并热爱游戏机游戏。就我们学校高三年级来说吧，八百个人，拥有游戏机的人貌似只有我，而了解关于游戏机这方面的人不会超过 30 个，这种难遇机友的感觉谁能懂！和同龄男士聊天都是这样："诶你玩过《COD11》吗？""唔…我只玩过《COD OL》""诶新出的《刺客信条 枭雄》好好玩！你玩过没！""《刺客信条》？我只看过《刺客联盟》。"我……

曾经我也是一个网游党，直到两年前的某一天我买了第一本 UCG，直到一年前我买了第一台游戏机 PS4，直到我买了第一张游戏盘《无名英雄》，从此以后我就深深地爱上了游戏机！我曾经担心过游戏机在中国会卖不出去，看来真是我想多了啊！ I HAVE A DREAM，在不久的将来，再和同龄人聊天会是这样的："你玩过前几天刚出的《刺客信条 未来战士》吗！""玩过！激光袖剑简直帅爆！"很高兴能和全中国的游戏玩家一起见证中国游戏机行业的成长。

完全能够体会这位读者的心情！放眼现在发售表上中文版同步发售的各种大作，自己上学那会儿完全无法想象有木有！梦叶在微博上还能看到不少晒主机和正版游戏的同好，不仅仅是学生而是来自各行各业得人都有，甚至还有不少娱乐圈明星和知名人士都是我们这个大家庭的一员，对于国内玩家来说如今真的是最好的时代，希望之后咱们能早日迎来国产品牌的崛起！

Email B 上校：383 期到手，然而却没有《辐射 4》，不免有些失望。我想见见那个想回家的中国潜艇艇长。根据剧透，他的台词之质朴令人动容，我们觉得我们的国家现在就缺这些人。还有，既然宇宙（夫）人是个提督，我隆重向你推荐《战舰少女 R》这款国产游戏，很良心的游戏哦。部分舰 C 的日本提督们甚至已经叛逃过去了。如果你想玩，请前往百度贴吧"战舰少女台服吧"咨询。

说来惭愧，其实《战舰少女》几个月前也玩了一段时间，后来因为普通建造 4 个 700 给我连续出了两艘驱逐舰而怒删了游戏，之后想再玩的时候发现已经找不到账号了（我的空想！）。所以就坑了。

所以说非洲人就别想什么欧根，老老实实打咸鱼吧。

求别说！

Email 费思超：383期杂志的星战特企比较吸引我，虽然自己也是个老家伙了，但对星战文化了解的还是比较少，这次学到了很多东西。希望下期杂志能赠送一张《炉石传说》主题的海报！不得不提的是稀饭买的那款穿丝袜的手办怎么让我第一时间想到了《海贼王》里的人妖大王伊娃科夫？怎么回事，难道我不是直男吗？喂喂喂！

……要论起穿渔网袜的历史，黑金丝雀其实比伊娃科夫要老啦……当然既然性取向不一样，想到的自然就不一样，我个人表示理解。

Gay Green不要装！

黑饭老板颜色取向的事情我就不参与了，这里说个正经的，《炉石传说》的好图倒是有不少，不过这款作品已经网易代理了，在国内要发他们的海报可是得先过他们那一关，如果各位读者大人有需求，我们可以不妨去谈谈，说不定很快就会有相关的海报登场了。

Email 小透明奈克：有时真是完全把握不住欧美人的雷点所在，你说他们保守吧，可是出个《GTA5》那是黄赌毒一个也不少的，而且玩家们玩得也是津津乐道；但你说他开放吧，连“奶排佳作”《死或生 沙滩排球3》都因为太过暴露而不能在欧美发售。类似的情况还发生在了《异度之刃X》身上。可是“奶排”真的有那么不堪入目吗？游戏里那些比基尼，恐怕在欧美随便一个国家的海边走一圈，都能看到吧？我作为一个女性玩家都没觉得这游戏有什么不能接受的设定。当然啦，原本这游戏的目的就是卖肉，这是客观事实，可是从艺术的角度来欣赏这些美丽的曲线不也是一种享受吗？好在繁体中文版是已经确定要发售的了，我预定金已交，坐等发售。

我在去E3采访之前，也是和大家差不多想法，觉得老美肯定各种开放，思想自由。然而这毕竟是一个有着深厚宗教基础的国家，所以实际上普遍美国人的道德和原则标准和我们还是蛮相近的，所以在该保守的地方，他们也会保守，反倒是社会规范看起来严格得一塌糊涂的日本人内里说不定还要更奔放一些，所以很多日式擦边球在美国地区行不通是很正常的。更何况，美国因为是多民族国家，对于意识形态的东西总是特别重视，导致会有很多社会常识上的雷区，《死或生 极限沙滩排球3》从美国人角度看来显然就有物化女性，践踏女权主义的倾向，哪怕只是为了避免引来这些口水非议，KT社也难免要考虑一下是否要推出美版了。

然而“崇洋媚外”的饭老板你已经确认要入《奶排3》了！

这就是当中国人的好处，目光长远，心怀广阔，装得下老美车枪球的大家闺秀，也塞得下萌豚绅士最爱的小家碧玉，包容兼备，无所不玩！借个《炉石传说》的梗，咱就是那“宇宙流”玩家，有啥不能玩呢！

说着选总统的口号，干着当绅士的勾当，饭爷你也是个人才……

Email 湛神：由于一般都会跟老婆一起打游戏，也比较期待PS VR，但只有提到PS VR能和电视同时播出画面，想到似乎好像没有提及能否同时连接多个PS VR的消息，请问编辑们知道吗？

从目前的情报来看，PS VR绝对是支持双人游戏的。而在最近刚刚结束的PS体验会上，SCE官方也向大众演示了PS VR的双人玩法，虽然那段演示过程中出现了一点小意外。不过考虑到该设备距离发售还有较长的时间，所以想要让PS VR完美实现多人游戏功能还是很有可能的。

曲线出行

插图：木仙



Email LATE-雷特：384期杂志全是攻略好评，不过想让我吐槽的地太多了。《辐射4》本是我特别期待的游戏，不过黄金眼的COSER是怎么回事？那油腻的紧身衣，加上三日月脸上邪恶的微笑，再加上那长长的头发，我瞬间没有买这个游戏动力。一小编说自己用能量饮料补充体力，其实我想说我一周喝一次红牛悦脉动加炫迈，补充能量加撞壁在状态再加上持久续航（我是初三DOGE）。上回写邮件只是想说不要摔手柄，和我为了救手柄跑的有多快，但，筒子君说我是壕玩家，筒子君是不是想多了，还有我看到筒子君的吐槽，我觉得我要网红了。PS：筒子君我的装甲早已饥渴难耐决斗吧！斯巴达！

殴打未成年人这种行为我个人是非常不耻的，另外万一打不过岂不是更加丢人。

你绝对赢不了的。

说回初三这个年纪，正是风华正茂的大好时光，想当年我在这个年纪也是能够熬夜读书到天亮的啊！好吧，其实只是为了补作业而已，年轻真的是件好事。（唉，才二十多岁怎么就装起老年人了）至于三日月的COS这个问题，审稿的时候我们也纷纷进行过吐槽，然而这种插画一般都是要提前约提前准备的，所以临时修改也来不及了，只能委屈了三日月这一次COS的体验。另外听说由于画师是北方人，完成这幅作品的环境比较艰苦，还是能够体谅的，不过其实这幅作品意外的有一种后现代风格你不觉得吗？至于网红，最近盛传网红配明星，那么快来说说在你心目中的明星到底是谁吧。

Email ADA&LEAF：听闻《战场的挖个雷》、哦不对、是《战场的女武神》即将有新作发售，终于有了一种“活久见”的欣慰。当年PS3发售初期，“挖个雷”也曾经叱咤一时，但不知道为啥SEGA突然就放下了这个IP没再提过。本以为“挖个雷”大概就要如此消失在历史长河中了，没想到又突然冒出了《苍蓝革命的女武神》这个新作。本来是挺开心的一件事，可是我听说《苍蓝革命的女武神》中角色如果死亡的话将无法复活，这不是《火纹》的传统设定吗？又打算虐死玩家？只能靠SL大法来活命了吗……游戏还没出就已经倍感亚历山大了。

珍惜游戏中的每一个伙伴不也挺好么，而且这才能真实体现出战争的残酷啊！

Email 90 逅單禚貴镞：我是一个九年油炒饭史的读者了，之前每次看到杂志都会有眼前一亮的感觉，每次都抱着期待的心情去等待下一期的出现，然而，这股热情却逐渐被一种类似于签到的情绪所渐渐代替了，下面，我就提出一些个人认为 UCG 需要做出改变的地方。

1. 游戏光环是否还应存在。九年之前，信息传递速度慢，Gamehalo 几乎是我们了解游戏视频信息惟一的途径，到了网络发达的现在，我认为这不再是 UCG 的加分点，反而是一种累赘，光盘的存在无益于杂志售价的下降，也就没有了吸引力和普及量，想当年我就算是杂志里没有需要的攻略也还是会花九块八来一本，就算为了能看看最新的游戏咨询和业界风向，价格也是很亲民。现在网络普及，大家几乎上个网就能了解游戏业界发生了什么，随便在一个视频网站就能查到视频影像和攻略，而现在虽然 UCG 走的是深度分析，详细攻略，多元化资讯来吸引读者，但是你的定价有什么理由吸引他们？所以，我认为取消光盘来获得价格竞争力的举措是必要的。

2. 是否应推出视频攻略和模块化电子杂志购买。视频攻略一直是大家在论坛中讨论的话题，众所周知，纸质期刊上的攻略在时间上本来就不占优势，追求进度有时就发挥不出纸质期刊的优点——精细，我仔细对比了一下在 UCG、VGtime、以及某 up 主关于同一款游戏攻略的优缺点。视频攻略能最快传达这个游戏的信息，但是视频攻略又分直播和录播，直播当然最快，up 主的水平几乎就决定了你是在囫囵吞枣还是细细品读，虽然直播有着最快的普及速度和可观的观众量，但要回头找一找刚才的触发点什么的绝对不可能，录播的话就好很多，既有良好的观感又有可以确切知道攻略难点，由此催生出了很多知名主播和视频攻略党，这是受众面最广普及度最高的方式。而 VGtime 和 UCG 的受众面注定了要走攻略深度、全面度等一些视频无法简洁表示清楚的道路，二者的普及度并不高，却拥有固定的阅读群体，那就是主机玩家。VG 做的的确是好，这也是网络媒体的巨大优势。从 UCG 的定位来说推出视频攻略并不是最好的选择，但有一点，我感觉如果能够把旧刊上的攻略授权或出售给 VG 就能实现攻略资源的再利用，也缓解了 VG 在游戏攻略资源上的不全面和匮乏。亦或者将 UCG 电子杂志模块化，因为毕竟不是所有玩家都需要完整攻略，如果再搭配以简便的操作步骤一定会事半功倍。

3. 在杂志方面，既然要增加吸引力就必须要有足够的原创度，雇佣资深撰稿人也许可行。

现在 UCG 的命运与国行主机紧密相连，我希望终有一天，UCG 会成为所有玩家间谈论的话题而不只是曲高和寡的存在。一个一直在努力的学生，终于考到第一稳坐全市之首，殊不知等待他的，是与全国考生的竞争，他们有着各种各样的优势，而他需要做的，就是稳中有变，不可骄傲自满，踏踏实实闯出自己的一片天地！希望我下次能满怀期待地跑去买 UCG，并找回那份失去的激动和喜悦。

首先要感谢这位读者大人的深刻建议，鉴于提到的都是比较有深度的问题，而读编毕竟是个让大家各自发表意见的地方，所以我就回答得简略一些。

1. 游戏光环是否还应存在。这个问题其实已经存在了很多年，毕竟网络视频资讯崛起也算是前尘往事，现在都已经是直播的时代，小编们也已经很早很早就已经察觉到这个趋势，相信大家也记得我们起码做过三四次关于游戏光环使用度的调查。然而也令我们觉得很为难的就是，每次的结果基本都是对半开，有时候保留游戏光环的呼声甚至比起取消的呼声还要高一些，因为有相当一部分读者大人甚至告诉我们，就算盘用不上了，作为杂志内容的一个有机组成部分，他们还是希望光盘存在。另外其实在蓝光也开始廉价化的今天，游戏光环光是原料在杂志上所占的成本比例其实是挺低的，所以如果被取消了虽然可以让视频部的同事们更为放开手脚工作，却对于杂志价格没有太多帮助——如今这个售价其实已经是我们努力和外部成本抗争后得出的结果了，个人看来与其把光盘那点成本拿来降低售价，倒不如用于提升赠品的整体质量。当然，这都是建立在各位读者大人们能够在感情上接受游戏光环退出历史舞台的前提下，所以如果大家真的那么希望我们做出这一重大改变，请通过邮箱、微信和微博告诉我们，好让我们确认这么做是真的符合各位读者大人的意愿的。

2. 是否应推出视频攻略和模块化电子杂志购买。在回答正题之前稀饭我先提一句，我们目前已经和 VGtime 有着全面的合作，把以往的攻略授权给他们刊登也已经是在实行的政策，大家只要关注一下 VGtime 的攻略栏目就可以看到。而关于正题，我们还在探讨阶段，毕竟无论是哪一个内容都不是说挽袖子一气就能搞出来，而且小编们在做这些内容的时候杂志本身的攻略也得兼顾。就我这几年自己的感受来看，随着杂志在网络时代的发展，手头的工作在复杂度和多样化程度上变得越来越高，然而整体的质量要求却从来没有变低过，在一天还是只有 24 小时的情况下，任何新尝试都意味着对于原有工作节奏的局部摧残和重构，这其中的痛苦往往是不为人道的——大家不妨试试突然把每天起床时间调早一个小时来感受一下。所以在承认这个趋势是合理的情况下，我们也只能一步步地尝试去实现它们，所以各位读者们不妨期待一下。

3. 在杂志方面，既然要增加吸引力就必须要有足够的原创度，雇佣资深撰稿人也许可行。关于原创度这一点，我想目前就业内来说，不是自夸，UCG 已经是非常非常高了，基本大家能够读到的东西没有哪个不是我们原创的，当然我想读者大人指的不是写作攻略或是新闻这种按照现有素材组织文字表达的内容，而是特企和采访这一类完全是自行选题制作的内容，那目前杂志在这方面的确处于一个相对原创内容偏少的状态，我们也的确有了一些解决的方案和想法，很快就会陆续在杂志上呈现，敬请期待。

说是答得简略点，没想到最后还是说了一大通，这里除了要感谢 90 逅單禚貴镞读者大人的热情建议，也要感谢各位老读者十多年如一日对杂志的支持，我自己也是读者转编辑，自问还没有忘掉本心，所以更希望能够和各位读者们一起，用各自不同的方式帮助自己最喜爱的游戏杂志一路走下去！



Email 雪鹰：看来没白祈祷，静静又回来了，日思夜想的中文版也到了，花了好几天的时间听录音带，听得蛮爽。最近做任务惊奇的发现加入我的小弟们变得更帅更有个性了，这是啥情况！

确实，中文版其实对于游戏本身并没有什么帮助，但录音带全中文这一点实在是太赞了，没有了这些录音带根本无法理解《幻痛》背后的细节。壮丁变得个性的问题我也发现了，估计是通过更新追加的新内容，一个个满脸刺青真的大丈夫？静的回归我觉得有点牵强，真是仅仅为了回应玩家呼声回来而回来，难道没人觉得正是因为一走了之这种设定才塑造出这个角色的现有的高度吗？！

视频关键帧

主持人：布洛

大家好，欢迎收看这期的“视频关键帧”。嗯，我就是那个不玩游戏却每天“如数家珍”地和同事们聊聊这个厂商那个游戏，偶尔还和老司机们讨论下“谁是最终坏人”然后莫名被打的布洛（所以其实我并不玩 WOW）。这期将由我来和大家说说视频组的二三事。

上面几期视频部的几位大大们已经介绍了视频部的基本情况，这里就不再做过多概述啦。总的来说，视频部有全机种的男人 SOS（SOS 不服的抗议，其实别人在努力做直播啦），和各种鬼畜神剪辑的林克斯，还有无论包装还是剪辑都让我敬佩之情犹如滔滔江水连绵不绝的老大雪楠。所以在他们的带领和教导下，我也学到了很多东西，当然也包括“打死你”之类的啦╮（╯_╰）╭。

来视频部快两年了，虽然不玩游戏，但是在编辑部同事的影响和熏陶下，剪辑游戏视频之类的算是没有什么问题。虽然编辑部里面每天都充斥着“大河马过来下”、“三日月，麻烦看一眼之类的”，但还是谢谢你们都没有打死我，也谢谢各位编辑还有美编 anubis 经常性的友情协助，虽然你们不是自愿的。

其实，作为一名非游戏玩家，也许不能足够理解玩家们对于某款游戏的疯狂与痴迷，却能充分理解编辑部同事们对于游戏的热爱与执着。每次 11 点多回家，编辑部里都是灯火通明，周末加班更是常态。经常性看到编辑们为赶攻略、稿子之类的爆肝，都会觉得莫名的感动。

OK，又到广告时间啦。刚刚熬夜做完了 UCG 游戏大赏 2015 的视频，这期光盘会有收录啦，网络版的评选也会在近期出炉，不要忘记给你喜欢的游戏投上最宝贵的一票哟，我们还会有丰富的大奖等着你来拿，大赏投票网址 www.vgtime.com/uga，二维码请戳右边。

继续沿用视频部老大的话，虽然我们没有小编头像，但我们会努力为大家带来最新、最全、最风趣的游戏视频，希望大家多多支持，有什么意见和建议都可以通过微博私信我们哟。

Email 骨折的小指：虽然现在都说手游兴起，掌机衰退，但说实话，我手机上玩的游戏数量也不算少了，不过能坚持超过 2 个月的几乎没有。感觉大多数手游只能用来打发一下碎片时间，长时间玩下去实在没什么意思。而且大多数打着免费头衔的游戏都相当看脸，脸不好的又想打得漂亮果然还是只能花钱。而且就算花钱似乎也未必能入手到好东西啊……真是有毒。

不花钱怎么变强？然而花了钱也未必能变强——我想着大概就是如今大多数手游被公认的通病了。曾经我也因为工作上的关系或者个人的喜好而频繁的尝试各种各样的手游，但能够坚持玩超过一个月的作品寥寥无几，其实倒不是游戏太坑或者品质不行，而是这游戏打着消磨碎片时间的旗号，实际上在不知不觉中就花掉了你大量的时间，甚至一些既定的安排也会被打乱。尤其大多数游戏都经常搞些限时任务或者限时挑战等等，逼着你必须每天准时报到，久而久之不像是在玩游戏，反而就像被游戏绑架了一般。所以除非你每天都闲到不行，否则还是专心玩玩主机游戏吧。

Email 岳：想入手 Wii U《马里奥制造》捆绑纪念版。是美版的好，还是日版的好，希望细细说来。

美版的同捆是黑色的机器，内含像素马里奥的 amiibo（现代红蓝配色）和关卡制造指南小册子；日版的是白色的机器，有内含 amiibo（FC 红褐配色）且小册子为硬皮封面的版本（30 周年纪念版），也有不含 amiibo 且小册子为软皮封面的版本（普通同捆版）。不管哪种都是 32GB，游戏都是下载版，而配件清单也都一样。目前 30 周年纪念版应该没有太多存货，本身的价格也较高。不过 Wii U 锁区，选择哪个版本最主要的因素还是看玩家要哪种语言的游戏。

Email 强多咯哈：本来是对 SE 搞到 PS4 平台上的那个原版《FF Ⅶ》没啥兴趣的，主要是之前在各个平台上都出过很多次了，也玩过很多遍，再为它花一份钱似乎意义不大。但是该怎么说呢，买的还是没有卖的精啊，SE 估计也是吃准了玩家们的心理，于是搞了个重制版的主题出来，而且音乐还是女神艾莉丝的主旋律。这“买主题送游戏”的招实在是叫人不得不服，等我回过神来的时候，手机上已经收到了信用卡的扣款通知了。不过既然是买了，咱就好好的玩吧，说来 SE 还算是厚道，不但加入了奖杯，而且还有官方金手指。我细看了一下奖杯列表，实在算不上很难。只是其中一个奖杯令我感受到了 SE 的恶意：BEST BROMANCE，达成条件是和巴雷特约会。你让我放弃蒂法和艾莉丝两位大妹子，去和一个肌肉老爷们约会？！再看看“BROMANCE”这个词的解释，“常被用来形容男性朋友之间的一种暧昧关系”……这奖杯是谁想出来的？你出来，我一定打死你。

貌似我身边也很多朋友当初骂的很凶，看到白金容易拿和送主题之后都乖乖掏钱包了，真不得不佩服 SE 的骗钱力。至于跟巴雷特约会的奖杯，等等你说是巴雷特？为啥是巴雷特？为啥只有巴雷特？死掉的艾莉丝咋办……抱歉，有点理解不能，设计奖杯的人能出来一下吗，保证不（以下略）。

因为克劳德一直模仿他的前辈扎克斯，而扎克斯憧憬的一个前辈安杰尔也是大叔，所以……

原来还藏了这种深海伏笔吗！

Email 大明湖边的阿泰尔：我发现南梦宫真的很喜欢玩倒计时，之前那个与《绝体绝命都市》开发商合作的新作也是个倒计时，那个倒计时骗得我好惨啊，一开始是个特王道的印象图，蓝天白云，画面前还插着把勇者的剑，我还说南梦宫要做《传说》以外的日式传统 RPG 了，结果倒计时最后发现这是现代都市里大荧幕里的影像，简直欺骗我等 RPG 粉的感情啊！！最近《传说》又开始倒计时了（噢？为什么我要说又？），不知道这次会不会有新作，哪怕是老作品的重制也好啊，《幻想传说》正好 20 周年，来一发重制吧！

虽然我是《幻想传说》的死忠，不过就重制的可能性和几率来说的话《宿命传说》的可能性反而更大一些，因为《宿命传说》队伍角色的等身比例建模都在小钢珠里做好了，随时都能用，《幻想传说》算上 BOSS 达奥斯也就做好了三个建模……不过不管是《幻想传说》还是《宿命传说》，重制起来的话按照那工程量估计会很费劲，所以我个人比较希望他们能把开发力全部集中在新作《狂怒传说》上。这次《传说》的倒计时估计会是《TOB》或者 20 周年动画的消息吧，毕竟 12 月下旬发售的传说专门志就有《TOB》的角色。至于 BNEI 的倒计时，我只想说，和“倒计时半年”、“倒计时的倒计时”比起来，那个新作的倒计时真的只能说是小 Case（doge 脸）。

Email 猫子：又看到八老师在小编寄语里推荐零食了，说好的减肥呢？你看看自己身上的赘肉，也吃得下去吗！

我竟无言以对。但真的很好吃，完全克制不住，于是双十二我又去下单了一箱。

你是冬天准备养膘过冬的仓鼠吗……？

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖

《怪物猎人物语》毛巾2条

《怪物猎人×》布包4个





380期奖品

大奖：附带编辑部小编签名的PS4中文版《撕纸小邮差》

TGS会场附赠文件夹5组（1组2张）

《撕纸小邮差》得主：

linhaorui2009@yeah.net　守望星辰

文件夹得主：

glay5503@163.com　4587

yymoonshadow@vip.qq.com　神罗的一个小兵～

zhuyiming205@qq.com　Engineer

13661763213@163.com　草纸 -_-

cosydark@hotmail.com　契 阔

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 在今年的最后一个月里你最想玩的游戏是哪个？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年1月6日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG口袋微店 vd.ucg.cn

1 **电子邮件：** ucg@ucg.cn

2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编： 730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏机实用技术　目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

第205、210、215、271、274、275、287、295期，定价:12元/期。第220、225、226、232、247、257、265期，定价:9.8元/期。第229期，定价15元。第207期，定价19.6元。第301、311期，定价18元/期。
第337、358、361、370、371期，定价14元/期；第373、376、378、381、382、383、385期，定价：16元；第374、384特刊，定价:22元。

Email 碎玻璃：话说上个月暴雪嘉年华，虽然自己觉得亮点不是很多，但《守望先锋》果然宣布登陆家用机平台真是让我吃了一颗定心丸，只要暴雪不作死，这应该就是我个人2016年心目中的最佳FPS了，在科隆展上也疯玩了一把的饭老板快来剧透一下这游戏有没有年度游戏的实力！

我很想说有，然而并没有——当然这是开玩笑的，实际上《守望先锋》的素质起码我个人看来是非常不错的，而且别的不说光这人设就够下三碗饭啊！游戏本身的角色特点非常鲜明，相比起来倒是游戏模式目前看不出太多亮点，说到底就是大家互杀，不过内容说到底也是差不多的《光环5 守护者》战区模式也让我玩得不亦乐乎，所以我觉得光是这样也是靠谱的，接下来就看暴雪制作游戏当中角色的功力和对于平衡性还有趣味性的把握了，这方面他们的表现一直不太稳定，起码以我玩山口山的经历看来，起起伏伏是免不了的，希望在这款模式相对单纯的作品里面可以得到一定的改善。最后，出于私心期盼一下，《守望先锋》要是能有战役就完美了——然而就连我自己也觉得是不可能的就是了。

Email aaa：为什么“昆特牌三”没有拔得大奖？因为他不能捡破烂。为什么“捡破烂4”没有得到大奖？因为他不能打昆特牌。为啥两者都不能得呢？因为他们太科学了，我是不科学，请叫我《正当防卫3》，大奖的（没）有力竞争者。

这位同学的来信有点意义不明，如果说TGA的话，“昆特牌”不是夺得了大奖来着。

我猜是想吐槽《正当防卫3》的各种不科学吧。

Email 212：入手了一台韩版的XOne，登录的是香港服务器。家里的网络是电信100M的光纤，可是网速依然很慢。下载的《战争机器》延迟达到378毫秒。请问小编平日里玩都是怎么解决这个问题的？

关于主机网络问题真的是老生常谈，国内网络运营商的情况比较复杂，所以就算是同样的运营商同样的带宽也有很大的不同，就我日常使用而言，下载游戏方面基本上可以保证全速，如果你出现下载速度过慢的情况，可以尝试通过更改DNS的方式来进行提速。而你提到的《战争机器》延迟高的情况，很可能与游戏本身的匹配机制有关，像此前的《COD 黑色行动Ⅲ》通过补丁更改匹配机制后，很多国内玩家都从巨大延迟变成了4格全绿。

Email 九十狗：因地震而停止发售的《绝体绝命都市4》终于在PS4上复活了。我正好在双十一入手PS4，终于赶上了次世代游戏！

这系列虽然无论是画面还是手感什么的差得不行，但却一直有种独特的魅力吸引着玩家，笔者我是真没想过这游戏还有重见天日的一天啊，不得不说是最近最大的意外惊喜。不过我劝读者还是做好心理准备比较好，毕竟按照系列尿性，本作画面应该不是次时代的（喂）。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

哪尼



◆这个月要买的游戏有《偶像大师 Must Songs》红蓝双版、《重力异想世界 重制版》、《奇迹少女祭》和《幻想异闻录 #FE》（你问我明明没有 Wii U 买这游戏作甚？我不会告诉你我只是想听南条唱歌而已……）。至于这么些东西玩不玩得过来到是其次，重点是临近年底的经济压力，瞬间又增长了不少 Orz。

◆2016 年就是 μ's 最后一场演唱会了，其实从今年开始就已经能看出一些端倪了，看完 5th 的影像后才和朋友说一定要找机会去现场，看来明年是要拼了老命砸锅卖铁的节奏啊。

本期个人签名

同じ星が見たい。

乙太



●新海诚监督的剧场动画新作终于公布了，片名是《你的名字》，直白点翻译就是《你叫啥》（笑）。抽空看了一下预告，发现本片有《秒速五厘米》和《云之彼端》的影子。不得不说新海诚近几年做了许多新的尝试，想要在编剧方面有新的突破，不过就《追逐繁星的孩子》所受的差评来看，比起讲故事他似乎更擅长塑造角色形象，对于庞大世界观的把控就见仁见智了。本次新作不仅把主题回归到了恋爱物语上，风格也是一下回到了八年前，不禁让人感叹恍如隔世。总之不管评价好不好，我还是会在新作上映的时候争取去电影院刷一发的。

●原本没对今年的 PSX 抱太多期望，结果公布的新作反而让我眼前一亮。其中《二之国 2》是在去年 PSX 前后就传言公布的，没想到今年就真的出现了。《FF7R》的实际游戏画面也让人惊喜，不过讽刺的是，也正是在去年的 PSX 上，桥本真司带来的"原汁原味"版《FF7》登陆 PS4 的消息引来观众一片唏嘘，然后前几天这个"原汁原味"版也终于上架了。另外，一年前的 TGA 上，小岛上台对《幻痛》进行了宣传，今年却不能上台领奖，实在是让人不得不感叹，短短的一年变化实在是足够大。

本期个人签名

Not fantastic.

梦叶



@虽然还没有正式过年，但对于我这个少数民族来说其实也没多大差别。回想一下今年的编辑部生活，总有种马不停蹄从年初一直狂奔到年末的感觉，工作、游戏等各个方面好像就从来没停歇过。这与自己全力冲刺的感觉还不太一样，就好像是被什么东西推搡着连滚带爬的，可能也跟之前自己生活的城市有关，本来是个很慢节奏的人而现在这样"一睁一闭过一年"的还真不太适应。然而一想到来年的新作阵容又会觉得"为啥不直接跳到＊月＊日呢？"，没救了没救了……

@虽然说《潜龙谍影 V 幻痛》已经期待了整整一年，还特意忍住入手了中文版，然而在拿到游戏后自己却始终不愿开始游戏，也说不上为啥，就觉得应该找个合适的时机再全身心投入进去，也可能是隐隐感觉到这一作玩完了可就真的说再见了……也好也好，没准小岛还有机会抓紧时机把 ZOE……Konami 一路走好吧！

本期个人签名

转眼间已经年末了啊！

秋沙雨



☆自从传说官网开了倒计时之后就觉得人生整个都有了盼头，现在正在一边慢慢打《TOZ》一边等待倒计时结束，估计读者们拿到这期杂志时差不多也能看到我在微博上刷《传说》的新闻了。

★进入秋番之后每个星期五晚上都在追《苍穹之法芙娜 EXODUS》的直播，由于直播时间是在凌晨一点多，加上这番的剧情实在是太一波三折而且各种意义上毫不留情，追的过程中就忍不住在微博上进行文字转播来发泄一下内心的不安情绪，被微博上的好友吐槽说每天早上起来都被我的剧透刷屏。估计明年《传说》的动画播出时又会再重现一次现在这种情况吧？

本期个人签名

輝く空は僕らの鏡、今を映した Azul。

胜负师



【铂】这半个月堪称 2015 年最忙碌的一期，而且大部分属于来回沟通的工作，光一个大赏就有数十个细节需要一一确定。连着几天稍稍空下来想喝口水时，才发现午饭没吃。2015 年还剩最后半个月了，不知道会不会打破本期的纪录呢？

【金】下了个《FF Ⅶ》原汁原味版支持下情怀，就当是"买主题送游戏"了，本不打算开坑，不过自带金手指好像很酷炫的样子，看来还是要把拿下白金提上日程。

【银】最近几天睡觉前都会玩个把小时的《模拟山羊》，顺便白金了倒是其次，关键是这游戏太逗了，一天紧张的工作生活就在各种鬼畜、各种魔性、各种故意为之的 BUG 中愉快地结束了，睡得更香。就此安利一波吧！

【铜】胜子月考语文和数学都不理想，只有英文是 100 分，正觉得还算欣慰时，老师的短信来了："本次英语月考我班同学表现特别出色，有 37 个 100 分，平均成绩高达 99.75 分！"顿时觉得有 99.75 只模拟山羊在我脑中奔跑……

满眼山羊

本期个人签名

玩家「大」同，众游「赏」鉴。

伽蓝



之前很长的一段时间都和 MGCN 的同学在制作最近已经上市的《潜龙谍影 V 幻痛 终极档案》，由于自己也自诩是熟知系列的老玩家，因此看到一些与自己理解有分歧的地方时会与他们进行一些讨论，从这些讨论中我也获益良多，不得不说无论是新玩家想要了解本系列，还是老玩家想要温故知新，本书都是你最好的选择！

《彩虹六号 围攻行动》的设计理念真的不错，因为各个兵种的配合以及战术的差异可以衍生出无限的可能，也难怪育碧对本作寄予了厚望。如果放在比赛中看，这个游戏确实很不错，但是单人匹配时，由于缺乏交流，经常会被队友蠢死，因此这个游戏可以说是 1V9 的游戏，实在让人唏嘘。

本期个人签名

12 月即将过半，室外当前气温 24 度，冬天无限延期。

八重樱



★前不久在朋友的推荐下看了一部话题日剧《伪装夫妇》。剧中的男主角在十多年前曾经和女主角交往，但没多久就发现自己是个GAY，于是一夜之间人间蒸发。女主角深受打击对爱情彻底绝望，一直独身直至40岁。男女主角再度相遇，男主的母亲自称得了癌症将不久人世，于是男主角便求女主角和自己形婚借以安慰老妈。与此同时，一位单身母亲也向女主角展开了追求……同性恋与同妻，编剧选了一个时下相当热门的话题来炒作，收视率自然是不俗。但这种设定就是典型的“开头容易收尾难”，我刚看就对结局不太乐观，果不其然剧情越展开越叫人无语，剧中所有角色都联起手来在坑女主角，最后一集干脆就是在给观众吃翔。总觉得这两年看的日剧有很多都是虎头蛇尾，很难让人坚持看下去。也不知这算不算是日剧衰落的一个症状？我还是去看美食节目吧orz。

本期个人签名

买的不是游戏，是信仰。

纱迦



★一年一度的大赏已经开始。在审阅游戏列表的时候才发现，原来自己2015年错过了如此多的好游戏，然而我能在接下来的时间内补齐吗？我觉得这个答案显然是NO。顺带透露一下，我连《昆特牌3》都没通关呢！

★每次进淘宝时都会发现还有一笔交易尚未发货，每次我都会点进去准备催店家发货，然后每次我都会发现原来这笔交易是《舰队收藏 改》，然后就没有然后了。

★最近一段时间天气降得可真快，不由得多穿了些衣服来御寒，然而随之而来就是感觉自己越来越胖，夏天好不容易游泳减下来的脂肪又有回升之势，不知各位读者有没有简单易行的冬季锻炼方式可以推荐给我吗？

本期个人签名

都说春眠不觉晓，我咋觉得冬眠更不觉晓呢？

初心者



现在看上一款新游戏还真是纠结。先是日版有下载版和实体版，下载版送主题，实体版送画册，然后又有中文版，中文版当然想要去支持一下，但是到底有没有特典，有什么特典都不清楚，甚至连发售日也没公布，思来想去简直无从下手预订。什么你说买买买？穷人怎么可能买三份……刚好看到《重力异想世界 重制版》国行跟全球同步，带手办特典的版本在发售当天就有人拿到手了，从这个层面上看，尽管游戏只是一个重制版，但这一次真是可喜可贺。

《怪物猎人 x》的大杂烩和炫酷的狩猎风格成功吸引了我，于是开始抱着大腿做个休闲猎人。隔了四年再被怪物虐，感觉系统越来越复杂，UI还是那么不方便，但是游戏素质也依旧过硬。难怪次次大卖年年拿奖。但是平心而论，我希望这是在3DS上集大成的“告别之作”，因为这个系列追求的真实性和应该具有的进化，都显然需要次世代的平台来满足，而这也正是我没有入手前面几作的原因。NX也好PS也罢，请务必把下一作做成高清猎人……

本期个人签名

来沙漠喝热饮，去冰山喝冷饮。

宇宙人



挖坑无数

☆统计了一下今年买游戏的情况，发现坑我最多钱的厂商居然是暗荣！光最近两个月收的《无夜国度》的超限定版和《索菲工作室》限定版就远超过了其他厂（其实这应该算萌豚厂Gust的功劳）。不过还好是都是家用机游戏，今年入坑舰娘以来也只是小氪怡情一下。要是明年坑我钱最多的游戏变成舰娘的话，那我就真该死一边去了……

☆今年剩下3个星期，眼看着一年就到最忙的时候了，剩下的时间恐怕也只够我把《无夜国度》剩下的3个奖杯弄完，其他的坑看来是没法填上了，我还想趁中文版和DLC推出补补《MGSV》和《血源诅咒》的，恐怕只能明年了……吧。嗯？说来我记得暑假的时候说过年内要打完《混沌之子》的，看来也只能推到明年……或者再后年了？这里先立个Flag，希望明年这个时候的小编寄语不要出现什么“啊，我还没通关《混沌之子》”什么的——千万不要言中啊！

☆等等，我桌子上什么时候多了张“跳楼女”和《罪恶少女2》？WTF！我怎么还在挖坑！？

本期个人签名

好久没关注过CM展了，今年要买点什么呢。

三日月



《血源诅咒》的BOSS战其实除了特定几个之外，其余BOSS还是根据自己擅长的战术打效率会更高。是枪反就枪反，只会莽就莽过去，想太多反而会得不偿失。

这次老猎人的剧情有点类似于克苏鲁神话之一的《印斯茅斯的阴霾》，同样是古神进驻海边城镇，人类逐渐变成鱼人的故事。对克苏鲁有兴趣的读者可以找来看看。

最近的气温时高时低，这种程度的冷空气对于常年居住在广东的人感到毫无压力。话说啊，冬天什么时候才来啊？（拍桌）

本期个人签名

别扎针，血槽还是会掉。别流泪，宫崎英高会笑。

稀饭



【游】在波士顿废土上游荡了一个多月后，我的人物等级已经突破了80大关！然而还是没有通关！不过我是一点都不急，因为在上一作《辐射 新维加斯》当中，我第一次打通游戏已经是作品发售半年后的事情了……

【剧】从刚开始宣传的时候，《杰斯卡·琼斯》的定位就宣称是比《夜魔侠》更黑暗，我信了，问题实际一看，是不是更黑暗不好说，更放得开那是真心的，女主角杰斯卡·琼斯和未来老公卢克·凯奇简直天雷勾地火，没事就来一炮，考虑到这个系列下一部片就是《卢克·凯奇》，这两人的炮是要继续在小银幕上打下去了，这几部剧简直是没法在办公室看了吧！

【书】之前提过读完了《全职高手》，然后最近开始继续在网络小说的阅读之路上越走越远，开始读《时空走私从2000年开始》，不过老实说，这本小说的专业度还是蛮强的，里面不少内容都颇有知识性，只不过作为小半个业内不得不吐槽一下，在读到作者写主角加入蓝光联盟时，发现跟主角进行电话联系的索尼总裁竟然是吉田修平，当时差点一口水喷在手机上……

【画】我还以为《干物妹小埋》是个四格漫画，所以一直很疑惑怎么改编动画竟然不是泡面番，结果最近找来漫画一看，原来每篇好歹也是有正常漫画连载一半长度的，而且内容还挺有趣的，于是一不小心就看了几十话，然而就题材形式来说，我很肯定自己是不会花时间去看动画的，某梦叶赶快放弃安利吧！

本期个人签名

掉在地上的食物没过五秒就能吃？我的标准是掉在地上的食物价值超过五块钱就可以吃！

筒子君



岁月如水，生命如歌，转眼间2015年已经过去，再多的感叹都显得苍白无力，赶紧春节放假才是硬道理啊。

说起放假这事，因为第一年从南方赶春运回家，购票技能基本为零，傻傻地刷新着公司到家乡的直达车，刷了两天才知道12306显示的列车停运并不是没有放票而是真的停运啊！结果晚了三天差点没有票，虽然经过了放弃抵抗购买商务舱的无奈，但是想了想这个13实在装不起，还是退了票在电脑前刷了一夜二等座，总算顺利获得了车票一张，突然觉得在游戏里刷素材什么的简单了起来呢。

另外，原本身为北方人的我对所谓的南方冬天的寒冷是嗤之以鼻的，结果降温后盖着自己仅有的一条夏被睡觉，总觉得四面八方都有阵阵寒意在侵蚀着我的身体，于是第二天起床后，做的第一件事就是网购了一条被子，可时至截稿五天过去了，我的被子已经在无锡的中转站迷失了！

本期个人签名

收收心准备过年啦～

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体
为注目游戏
蓝色字体
为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.12.17-2016.08.23

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

经过 11 月的大作轰炸，近期家用机的游戏阵容相对要弱上一些，而其中不乏有一些以往优秀作品的高清重制版，有兴趣的玩家不妨留意一下。值得一提的是，《星之海洋 5 忠诚与背叛》宣布小幅度延期至明年 3 月 31 日发售。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 12 月					
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky-	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒险 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 里普特拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	动作角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
4 日	战场的女武神 重制版	战场のヴァルキュリア リーマスター	SEGA	角色扮演	中文版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
16 日	街头霸王Ⅴ	Street Fighter Ⅴ	Capcom	格斗	中文版
18 日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	日版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	日版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン	Koei Tecmo	体育	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライド・ウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
18 日	未知海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 6 月					
21 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard	主视角射击	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
25 日	雷电Ⅴ	Raiden Ⅴ	Moss	射击	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft	动作射击	美版
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 6 月					
21 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard	主视角射击	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 12 月					
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒险 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 里普特拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	动作角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライド・ウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 12 月					
17 日	在迷宫地下死去	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky-	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
17 日	奇迹女孩祭	ミラクルガールズフェスティバル	SEGA	音乐	日版
17 日	终结的炽天使 命运的开始	终わりのセラフ 运命の始まり	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	BNEI	动作	日版
24 日	**噬神者 解放重生**	**噬神者 解放重生**	**BNEI**	**动作**	**中文版**
2016 年 1 月					
14 日	太空战机爆发 编年史救世主	ダライアスバースト クロニクルセイバーズ	角川 Games	射击	日版
14 日	**奥丁领域 里普特拉希尔**	**オーディンスフィア レイヴスラシル**	**Atlus**	**动作角色扮演**	**日版**
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	**勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧**	**ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ**	**Square Enix**	**角色扮演**	**日版**
28 日	学战都市六芒星 凤华绚烂	学战都市アスタリスク 凤华绚烂	BNEI	动作	日版
2016 年 2 月					
18 日	**舰队收藏 改**	**舰これ 改**	**角川 Games**	**策略模拟**	**日版**
18 日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	日版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライド・ウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
24 日	**初音未来 女歌手计划 X**	**初音ミク –Project DIVA– X**	**SEGA**	**音乐**	**日版**
2016 年 4 月					
21 日	顶点之人	アッパーズ	Marvelous	动作	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 12 月					
17 日	食戟之灵 友情与羁绊的一盘	食戟のソーマ 友情と绊の一皿	Furyu	文字冒险	日版
17 日	怪物弹珠	モンスターストライク	Mixi	角色扮演	日版
24 日	徽章机器人 9 甲虫版	メダロット 9 カブト Ver.	Rocket Company	角色扮演	日版
24 日	徽章机器人 9 锹形虫版	メダロット 9 クワガタ Ver.	Rocket Company	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	卡片战斗先导者 G 奔向胜利	カードファイト!!ヴァンガード G ストライド トゥ ビクトリー!!	Furyu	策略	日版
21 日	**塞尔达无双 海拉尔全明星**	**ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
10 日	**真・女神转生Ⅳ 终结**	**真・女神转生 IV FINAL**	**Atlus**	**角色扮演**	**日版**
12 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
18 日	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	体育	日版
25 日	洛克人 经典合集	ロックマン クラシックス コレクション	Capcom	动作	日版
27 日	口袋妖怪 黄	ポケットモンスター ピカチュウ	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 绿	ポケットモンスター 绿	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 红	ポケットモンスター 赤	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 蓝	ポケットモンスター 青	Nintendo	角色扮演	日版
2016 年 3 月					
24 日	**勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 3**	**ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3**	**Square Enix**	**角色扮演**	**日版**

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 12 月					
17 日	我的世界	Minecraft: Wii U Edition	Mojang AB	动作	日版
26 日	**幻影异闻录 #FE**	**幻影异闻录 #FE**	**Nintendo**	**角色扮演**	**日版**
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	**马里奥网球 终极扣杀**	**マリオテニス ウルトラスマッシュ**	**Nintendo**	**体育**	**日版**
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
2016 年 3 月					
10 日	**塞尔达传说 黄昏公主 HD**	**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**	**Nintendo**	**动作角色扮演**	**日版**
18 日	**口袋铁拳**	**Pokken Tournament**	**Nintendo**	**格斗**	**日版**
2016 年 4 月					
21 日	**星际火狐 零**	**Star Fox Zero**	**Nintendo**	**射击**	**日版**

12.17 JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼

多机种 动作 ■ BNEI ■对应机种为：PS4/PS3 CERO B 推荐度 B



《JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼》是以自 1987 年连载至今的人气漫画《JOJO 的奇妙冒险》改编的游戏，游戏以 3D 风格再现了原作独特的喧哗画风，玩家可以选择原作中的 2 名角色进行组队，施展各自的能力展开 2V2 的对战。游戏的故事由原作者荒木飞吕彦先生监制，讲述了脱离原作时间轴的原创故事，原作中不同时间线中的角色们，将一同集结围绕“神圣遗体”展开战斗。游戏中收录的可操作角色多达 52 名，甚至还有诸如“抵达天国的迪奥”这样游戏版原创的角色，作为原作粉丝不容错过。

12.17 求生档案 天空的彼端

攻略预定

多机种 角色扮演 ■ Spike Chunsoft ■ 对应机种为：PS4/PSV CERO B 推荐度 B



《求生档案 天空的彼端》由老牌 RPG 制作商 Tri-Ace 打造，人设由负责《Love Plus》系列”人设的画师箕星太朗担当，核心制作人员均参与过《女神侧身像》系列”的制作。主人公九条辽与其他几位青年因为邪神引发的爆炸事故而被召唤至异世界，在这里他们要找到返回地球的方法。本作的基本系统继承自《女神侧身像》系列”，可以看做是《女神侧身像》系列”的精神续作，因此以爽快连击为核心的战斗系统，以及加入了动作要素的迷宫探索系统，均是本作的最大卖点。如果你是《女神侧身像》系列”的忠实粉丝的话，本作是一款不容错过的作品。

12.23 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

PSV 动作 ■ BNEI ■ 无对应周边 CERO A 推荐度 B



作为掌机平台久违的“《机动战士高达 EXVS》系列”新作，本作新加入了“部队系统”，玩家可以自由选择 6 台机体与 1 艘战舰来组合成专属于自己的部队，在战场上指挥作战。系列经典的 2 对 2 对战依然保留了下来，同时还支持本地联机。在主模式下还能体验到《高达》各作的剧情。参战机体包括去年播出的《G 之复国运动》和正在播出的最新作《铁血孤儿》的主角机，老作品里也有新的角色与机体参战。本作预计还将推出官方中文版。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

UCG游戏大赏2015
玩家评选候选游戏简介

游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

1.评选范围

本次评选分为：多机种跨平台、索尼PS4/PS3、索尼PSV、微软XOne/X360、任天堂Wii U、任天堂3DS，以及新增的国行PS4/PSV、国行Xbox One，共8个类别。其中“跨平台”为横跨索尼和微软主机平台的游戏，“国行”游戏包括了国行主机首发以来的优秀作品，其余均为2015年1月1日至2015年12月31日之间推出的游戏。

2.投票方式

投票时间：2015年12月18日至2016年1月31日

回函投票：“UCG游戏大赏2015”玩家评选选票分别在《游戏机实用技术》总第385期、总第386期，以及《掌机王SP》第241辑附送。

网络及手机投票：登陆大赏联合主办方游戏时光（VGtime.com）网站，成为注册用户（支持第三方登陆），活动期间通过VGtime网站指定页面或者“游戏时光APP”进行投票。

投票网址：www.vgtime.com/uga

3.抽奖资格

回函与网络投票可同时参加，中奖率翻倍！

一人可寄出多张选票，每张选票均具有独立的抽奖资格，但选票复印无效。

无论是回函还是网络投票，获奖玩家均只在填写了真实个人资料的参与者中随机抽取。

多机种跨平台

COD 黑色行动Ⅲ

Activision | 主视角射击



游戏单人模式用极其“烧脑”的叙事方式延续了系列的剧情，多人模式变化巨大，新鲜感与耐玩度并重。作为T组特色的丧尸模式可谓系列最强，加上系列首次的全中文化，值得称道。

FIFA 16

EA | 体育



《FIFA16》加入了女足的球队后，FIFA官方授权让你几乎可以在游戏中使用到全球所有的球队，画面和手感依旧顶级，UT模式和职业生涯模式让你从全方位感受足球的非凡魅力。

NBA 2K16

2K Games | 体育



这个世界上最好，当然也几乎是惟一可以选择的篮球游戏。本次2K大刀阔斧地修改了操作系统，令游戏的手感焕然一新，网络内容方面则是增添了更多的自建内容与游玩模式。

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

WB Games | 动作冒险



在小丑被击倒后，哥谭市短暂和平的背后隐藏着巨大的危机，以稻草人为首的一众邪恶力量蠢蠢欲动，还出现了名为阿克汉姆骑士的神秘人物，玩家将扮演蝙蝠侠粉碎一切的阴谋。

变形金刚 毁灭战士

Activision | 动作



由白金工作室打造的《变形金刚》题材的动作游戏，角色采用了G1版动画的经典造型，并且融入了养成要素，但玩家依然能够在游戏中体验到“白金”式动作游戏的硬派与爽快。

彩虹六号 围攻行动

Ubisoft | 主视角射击



作为风格独特的主视角射击游戏，本作基本杜绝了单兵孤胆英雄式的玩法，更多地是强调战术与合作，而游戏的核心就是进攻与防守的博弈，往往一人稍有失误，整个战局都会失之千里。

刺客信条 枭雄

Ubisoft | 动作冒险



总结了前作的教训，新作首次采用了双主角的设定，潜入与正面战斗得到了平衡。主线任务设计巧妙，支线内容和剧情丰富，精美的画面完美地还原了十九世纪的伦敦风情。

疯狂麦克斯

WB Games | 动作冒险



就和同名电影一样，轰鸣的马达声和疯狂且爽快的战斗是《疯狂麦克斯》的主题与卖点。玩家将驾驶着自己的爱车在废土上驰骋，为了生存而不断地和各种来袭的敌人展开战斗。

辐射 4

Bethesda | 角色扮演



作为阔别玩家5年的系列最新作，本作在自由度上比起前作更进一步。新增的聚落建造和改良后的战斗系统也让本作乐趣十足。时隔多年的废土探索之旅依然充满着吸引力。

鬼泣 4 特别版

Capcom | 动作



经典动作游戏《鬼泣4》的高清移植版，玩家能够获得1080p+60帧的流畅而原汁原味的游戏体验，并且维吉尔、翠西以及蕾迪3名人气角色也成为了新的可用角色。

进化

2K Games | 主视角射击



在这款有着独创的不对称网战的射击游戏当中，四位玩家扮演的猎人队伍将会和一位玩家扮演的怪物在庞大的地图上展开一场狩猎与被狩猎的对战，双方都有着多个能力各异的角色。

消灭之光

WB Games | 动作冒险



丧尸横行的沙箱世界中，玩家能依靠的只有伙伴和手中的武器，跑酷移动的方式让本作的操作风格与其他丧尸游戏完全不同，照片级别的画面远景会让你一眼就喜欢上这款作品。

潜龙谍影 V 幻痛

Konami | 动作冒险



本作在前作《原爆点》的玩法基础上新增了大量的元素，使得游戏近乎完美。作为系列的最终作，本作在剧情上补完了系列剧情缺失的一环，为整个《潜龙谍影》史诗划上了句号。

生化危机 启示录 2

Capcom | 动作射击



经典角色克莱尔和巴利在本作强势回归，剧情也以他们为视点双路线推进，他们有各自的搭档，而流程也强调他们与搭档之间的互动，一人负责战斗一人负责解谜援助是本作的特色。

我的世界 故事模式

Telltale | 文字冒险



以《我的世界》为题材的这款作品继承了Telltale一贯的风格，使用精彩而曲折的故事配合有趣的动作场面来给予玩家们完全不同于游戏正篇的体验，而且本作还有简体中文版。

注：标有“中”字的游戏均有官方中文版。

多机种跨平台

巫师 3 狂猎
CD Projekt RED | 角色扮演



在充满魔幻风格的开放世界中，玩家扮演名为杰洛特的狩魔猎人，用剑与魔法抵御来袭的一切危险，除了游离于国家的恩怨纷争外，还需要击退名为“狂猎”的异种入侵。

星球大战 战场前线
EA | 动作射击



得益于寒霜引擎的优异表现，玩家可以亲身投入到堪比原作电影般壮阔的战场，甚至能够操作经典载具和角色进行作战，大量的后续 DLC 则进一步保证了游戏内容和耐玩度。

宿命 掠夺者之王
Activision | 主视角射击



作为系列首个超大型资料片推出的《宿命 掠夺者之王》加入了三个全新的分支职业，更多的团队任务和主线任务，还有全新的护甲、武器和其他装备，甚至增加了新的公共区域。

正当防卫 3
Square Enix | 动作冒险



飞行服、极限跳伞、钩爪移动，众多炫酷的要素让玩家成为了一名武装到牙齿、能够飞檐走壁的超级战士。以解放家园为目的，主角将带来一场爆炸狂欢，将敌人轰杀至渣。

职业进化足球 2016
Konami | 体育



拥有二十年悠久历史的老牌足球游戏，今年游戏优化了物理系统，FOX 引擎也让游戏画面得到了大幅提升。各种杯赛和俱乐部模式十分耐玩，紧凑的游戏节奏爽快十足。

索尼 PS4/PS3

第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇
BNEI | 策略角色扮演



“《超级机器人大战 Z》系列”的完结篇，参战作品阵容达到了新高度，足以满足新老玩家的不同需求。战斗演出一如既往地热血华丽，历作原创主角同台登场则是本作的另一卖点。

海贼无双 3
BNEI | 动作



作为系列的第三部作品，本作带领玩家再次体验原作漫画的感动时刻，从路飞出航到最新的“德雷斯罗萨”篇章均有收录。参战角色再次增加，其中包括萨博、红发香克斯等人气角色。

活至黎明
SCE | 动作冒险



游戏用十几个小时的时间，为玩家呈现了一群青年在荒无人烟的山庄内，一整个夜晚遇到的惊悚事件。精细的画面，交互式游戏的独特操作，将为你带来超乎寻常的恐怖体验。

火箭联盟
Psyonix | 体育



赛车与足球激情碰撞的佳作，玩家操作飞驰的车辆进行如假包换的足球比赛。游戏中的赛车不仅能使用火箭加速，甚至还能跃起做出各种空中动作，就算是飞檐走壁也不在话下。

教团 1886
SCE | 动作射击



本作的画面十分惊艳，人物脸部的建模几乎以假乱真，游戏的互动电影模式浓重，但其实质是一个第三人称的动作射击游戏。游戏出色地还原了维多利亚时代的风貌，可见制作组的用心。

魔界战记 5
日本一 | 策略角色扮演



“《魔界战记》系列”首度登陆次世代平台的作品，在继承了系列传统的策略及育成要素的基础上，加入了诸多人性化的设计，无处不在的恶搞剧情也是购买本作的一大理由。

热情传说
BNEI | 角色扮演



本作是系列 20 周年纪念作，其最大的卖点便是战斗与剧情的无缝切入，以及让人类角色与天族角色合体的“神依”系统。在 10 月下旬移植 PS4 平台时，本作同步推出了中文版。

如龙 0 誓约之地
SEGA | 动作冒险



“《如龙》系列”原点的作品，以桐生一马和真岛吾朗为主角，讲述了东城会围绕神室町地皮斗争的故事。游戏的支线元素非常丰富，而且还加入了房地产、夜店经营等模式。

撕纸小邮差 拆封
SCE | 动作



《撕纸小邮差 拆封》移植自 PSV 平台，在 PS4 版里除了提升画质和改善操作系统之外，还在各关卡里追加了不少新要素，场景和剧情里的细节也纷纷对应 PS4 版的操作进行改动。

未知海域 内森・德雷克收藏版
SCE | 动作冒险



本作虽为《未知海域》三部曲的高清重制版，但除了画面，《未知海域 内森・德雷克收藏版》还在原作的基础上作出了不少改进。新老玩家都可以借此体验到内森・德雷克那扣人心弦的冒险之旅。

无夜国度
Koei Tecmo | 动作角色扮演



以美少女为一大卖点的全新动作角色扮演游戏，玩家可以在 5 种武器中随意切换，而且还能召唤 4 只作为随从的魔物出来一起并肩作战，另外还能发动华丽的变身形态战斗。

血源诅咒
SCE | 动作角色扮演



和“《魂》系列”师出同门的本作以其硬核向的难度所著称。充斥着疯狂与绝望，却美丽得让人窒息的世界给人留下深刻印象。苦战胜利后的成就感更是让玩家越战越勇并沉迷其中。

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
Square Enix | 动作角色扮演



被戏称为“DQ 无双”的本作汇集了“《DQ》系列”的人气角色和经典要素，以动作角色扮演的形式巧妙结合起来。游戏通过免费更新的方式追加了大量游戏内容，深受玩家好评。

战国无双 4- Ⅱ
Koei Tecmo | 动作



作为系列十周年的纪念作品，本作在《战国无双 4》的基础上增加了新的可操作角色，而且大幅度改良了角色的成长系统，同时还对应各机种之间的 CrossSave/CrossLoad 功能。

战神 Ⅲ 重制版
SCE | 动作



PS3“《战神》系列”第三部正统续作以完全高清化的形态登陆 PS4 平台。除了拥有 1080p 和 60 帧的画面表现，《战神 Ⅲ 重制版》还收录了之前所有的 DLC 内容并增加了拍照模式。

索尼 PSV

传颂之物 虚伪的面具
Aquaplus | 策略角色扮演



PS2 平台《传颂之物》时隔多年的续作，也是三部曲的第二部。《传颂之物 虚伪的面具》延续了前作宏大的世界观，以全新的人物展开另一个国度的故事。游戏的战斗演出完全 3D 化，策略部分也得到大幅改良。

第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇
BNEI | 策略角色扮演



作为系列在 PSV 平台上的第二款作品，《天狱篇》拥有不输于家用机版的画面表现，操作也针对掌机平台进行了优化。借助 PSV 的便携性，让玩家能够随时随地获得热血的观感享受。

东京异境
Falcom | 动作角色扮演



《东京异境》是 Falcom 首次挑战现代背景的作品，游戏在叙事风格和成长系统方面与“《轨迹》系列”类似，而战斗系统整体则向“《伊苏》系列”靠拢，收集要素和探索要素都十分丰富。

海贼无双 3
BNEI | 动作



与家用机版相比，PSV 版的同屏人数有所下降，但仍然“五脏俱全”。梦幻模式中“走格子”的方式给人以“刷”往未知的动力，羁绊系统十分爽快，研究同伴组合也别有一番乐趣。

索尼 PSV

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

BNEI | 动作



《机动战士高达 VS》系列”在掌机平台的最新作。游戏不仅支持 2 on 2 对战并针对 PSV 而优化，还加入了具有策略要素的“部队战”，玩家可指挥队友甚至战舰在大型战场上执行任务。

女神异闻录 4 午夜热舞

Atlus | 音乐



采用《女神异闻录 4》世界观的衍生音乐游戏，讲述了发生在本篇之后的故事，游戏收录了“《女神异闻录 4》系列”的诸多经典曲目，并请来多位知名音乐人进行重新混音和编曲。

求生档案 天空的彼端

Spike Chunsoft | 角色扮演



由《女神侧身像》系列”主要制作人员打造的全新侧视角 RPG 作品，本作主打迷宫探索与战斗，继承自《女神侧身像》的成熟战斗系统能够让玩家获得爽快的战斗体验。

神圣王国

Spike Chunsoft | 策略角色扮演



本作是以“在线四国战争”和“佣兵团育成”为核心的策略游戏，玩家雇用的佣兵团将在战场上与 AI 控制的敌对国的玩家战斗。结合动作元素的连击和友军伤害，构成了充满未知数的独特战斗系统。

噬神者 2 狂怒解放

BNEI | 动作



这一作是《噬神者》系列”首次推出的官方中文版，新加入的“血之誓约”系统和新武器“变异镰”引人瞩目，在剧情上则是讲述发生在《噬神者 2》之后的故事。当中还有新角色登场。

数码宝贝物语 网路侦探

BNEI | 角色扮演



《数码宝贝物语》系列”最新作，玩家将扮演失去了肉体的主人公，和数码宝贝一起穿梭于现实和电脑空间进行冒险，调查事件的真相。游戏收录了皇家骑士等超过 230 种的数码宝贝。

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

Koei Tecmo | 角色扮演



《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术师》是“《工作室》系列”第 17 部作品，本作重启了新的世界观并邀请新的画师担任人设，战斗系统进行了修改，调合系统加入了拼图元素，要制作强力道具得更花心思。

战国无双 4- Ⅱ

Koei Tecmo | 动作



与本篇《战国无双 4》的无双演武不同，本作是以角色为中心来展开剧情。除此之外，《战国无双 4- Ⅱ》还追加了新的参战角色井伊直虎，在初代和第二作里得到好评的无限城模式也得以复活。

微软 XOne/X360

RARE 经典合集

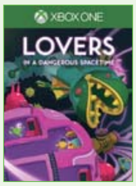
Microsoft | 合集



人气厂商 Rare 旗下的 30 部经典作品的大合集，跨越了多个世代的主机平台，最早的作品可以追溯到上世纪 80 年代。《斑卓熊》、《坏松鼠》、《宝贝万岁》等名作一个不少。

爱的使者在危险时空

Asteroid Base | 射击



一款十分火爆的射击游戏，两名玩家要控制一个巨大的战舰攻击敌人，在不同的部位来回切换进行控制。游戏采用随机关卡，难度高而且富有新意，带给玩家不一样的游戏体验。

城堡破坏者 高清版

The Behemoth | 动作



本作曾是 X360 上最受欢迎的 4 人合作动作游戏，Xbox One 版提高了画质并保持 60 帧水平。游戏收录了原作的全部 DLC 内容，并加入了全新的迷你游戏，赶紧叫上昔日小伙伴再开一局!

古墓丽影 崛起

Square Enix | 动作冒险



本作延续了前作半开放式的玩法，玩家将再次扮演劳拉·克罗夫特探索潜藏秘密的古墓，经历紧张刺激的战斗。新加入的探险队模式让玩家能够在重复游戏的过程中获得全新乐趣。

光环 5 守护者

Microsoft | 主视角射击



超人气科幻射击游戏的最新作，战役模式从两个角度来描述故事，并加入了全新的四人合作要素。多人对战方面引入了全新的一级战区模式，让所有水平的玩家均可乐在其中。

极限竞速 6

Microsoft | 竞速



作为第二款登陆 XOne 平台的系列正篇，《极限竞速 6》在前作的基础上进一步加强了画面表现力，同时在雨天的环境效果中加入了赛道积水的设定，令驾驶体验更加真实可信。

尖叫乐园

Microsoft | 动作



充满了荒诞风格的《尖叫乐园》融合了动作和经营两大类型，玩家需要打造最为刺激的惊险娱乐项目，然后亲身操作，在达到最高分的同时令游客获得最大的满足，非常恶搞。

精灵与森林

Microsoft | 平台动作



本作是由 Moon Studios 开发的动作游戏，富有挑战性的关卡设计和硬派的战斗是本作的最大特色，配合充满幻想色彩的故事背景与音乐，让本作拥有了其独特的艺术气息。

神之浩劫

Hi-Rez Studios | 动作



“关公战秦琼”这句话到了《神之浩劫》就成了“关公战雷神”，玩家将扮演不同文明的神明，展开 5V5 的战斗，游戏采用了主流 MOBA 中并不常见的第三人称操作，体验独特。

战争机器 终极版

Microsoft | 动作射击

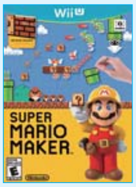


本作是 2006 年经典游戏《战争机器》的完全重制版，画面有了突飞猛进的提高，所有过场均得以重新制作。多人对战方面吸收了后续作品的精华，为玩家带来了顶级的在线体验。

任天堂 WiiU

超级马里奥制造

Nintendo | 平台动作



《超级马里奥》系列”20 周年纪念之作。本作的关卡编辑器非常容易上手，并且设计要素丰富。你可以设计并分享自己的关卡，也有来自全世界玩家设计的海量关卡可以挑战。

恶魔三全音

Nintendo | 动作射击



本作大胆地把主视角射击与动作部分结合起来，但实际效果却不尽人意。除了战斗部分外，本作的其他部分，诸如画面与帧数也略显不足。丰富的多人部分勉强算是本作亮点之一。

幻影异闻录 #FE

Nintendo | 角色扮演



同时融合了《火焰之纹章》与《真·女神转生》两大系列特色的本作将世界观设定在现代，并采用经典的迷宫探索类玩法，战斗时则变身为中世纪“火纹风格”，大魄力的演出十分亮眼。

马里奥对大金刚 大家的迷你乐园

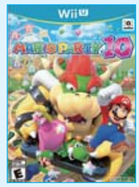
Nintendo | 益智



玩家要以触控铺设路线的方式，让不受控制的机器人马里奥等角色收集星星到达终点。本作含关卡分享功能，双版本中 Wii U 版更好的显示效果使得关卡制作和游玩更加便利。

马里奥派对 10

Nintendo | 益智



《马里奥派对》系列”最新作除了以往丰富的模式和迷你游戏外还新增了库巴派对，结合 Game Pad 可最多支持 5 人同乐，还有与 amiibo 联动的全新玩法。

任天堂 Wii U

毛线耀西

Nintendo | 平台动作



本作在经典的耀西玩法中融合了各种织物元素，让玩家在拉扯毛线和吞吐毛线球的治愈之旅中尽情放松。游戏收集要素极为丰富，而且支持 amiibo 换肤，难度相当平易近人。

天空斯派罗 超级战车

Activision | 动作



动视旗下收益可与《COD》系列”媲美的当红 IP。本作包含动作、解谜以及竞速等丰富内容。游玩时还需利用到 NFC 技术，将实体玩具与游戏完美结合。

星之卡比与彩虹咒语

Nintendo | 平台动作



NDS《触摸！卡比》的续作以粘土为主题，粘土卡比并非借助变身能力，而是利用在 GamePad 划出的线路来持续滚动和攻击。本作通过 amiibo 辅助，可降低游戏难度。

异度之刃 X

Nintendo | 角色扮演



由于迷之外星人入侵地球圈，人类被迫逃往浩瀚的宇宙，误闯神秘的星球。本作营造出辽阔而迷人的外星生态，人形态和驾驶机甲的两大战斗模式纷繁复杂，堪称日式开放世界的新探索。

油彩军团

Nintendo | 动作射击



以彩色墨水喷涂场景，按面积取决胜负的新奇动作射击游戏。可爱而时尚的乌贼们在墨水中上蹿下跳，互相喷洒的玩法极易上手。官方活动和内容更新都让游戏的热度持续不断。

任天堂 3DS

超级机器人大战 BX

BNEI | 策略角色扮演



系列在 3DS 平台上的第二款作品，收录了数部小众向机器人动画作为参战作品，简单的难度使得玩家能够轻松体验游戏，丰富的隐藏要素也是本作的一大特色。

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

Capcom | 文字冒险



以成步堂龙一的祖先为主角的全新系列，以 19 世纪末的日本和英国为舞台，讲述了龙之介从一名普通日本大学生成长为新人律师的故事，剧情跌宕起伏，法庭辩论扣人心弦。

动物之森 欢乐家装设计师

Nintendo | 模拟经营



将原本《动物之森》中布置房间的元素单独提炼出来的衍生作品，玩家可根据小动物的要求来对房间进行装饰。游戏引入了 amiibo 要素，购入 amiibo 卡可以入手更多家具。

二度勇气 最终境界

Square Enix | 角色扮演



《勇气默示录》的续作，系统在前作基础上进化而成，职业总数多达 30 种，其中 12 种均为全新职业，配合新职业开创了一些全新的打法，赋予了 RPG 神速战斗的快感体验。

怪物猎人 X

Capcom | 动作



以“×”作为后缀标题的本作集系列之大成，狩技和狩猎风格与传统的战斗系统摩擦出了新的火花，收录历代作品中的村庄以及怪物的做法也为本作打上了“情怀”标签。

火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国

Nintendo | 策略角色扮演



延续自经典 SRPG 系列的本作再次演绎了大气的史诗故事，继承了一贯优秀的策略性，并且加入了城堡建设模式，将游戏分为内容截然不同的双版本进行发售的做法更是惹人眼球。

节奏天国 精品＋

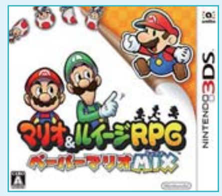
Nintendo | 音乐



本作依然是以轻松风格以及独特节奏玩法为卖点的小游戏合集，总计收录了 100 个以上的新老关卡，除此之外更有音乐经过重新编曲的经典关卡重制版在游戏中登场。

马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX

Nintendo | 角色扮演



3DS 平台的第二作，将《马里奥》系列”中两大品牌的玩法结合到了一起，玩家可同时操纵马里奥、路易和纸片马里奥三人战斗。战斗方式简单却不枯燥，剧情搞笑，收集要素丰富。

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

Nintendo | 动作冒险



作为重制版登陆掌机的本作，不仅提高了建模和贴图精度，而且将任务系统和其他众多系统细节都进行了改良，使得这款经典的游戏更为直观和人性化，也非常适合老玩家重温。

塞尔达传说 三角力量英雄

Nintendo | 动作冒险



本作以三人联机共同闯关为主，独树一帜的三人堆叠“图腾”系统让合作充满了意外和会心一笑。每关的三种道具和玩家对服装的选择，让短小精悍的数十个关卡更值得反复游玩。

异度之刃

Nintendo | 角色扮演



将 Wii 的《异度之刃》移植到 New 3DS 的独占游戏。内容基本不变，但追加了鉴赏模式并支持裸眼 3D 效果，加上原版的超高耐玩度，即便画质有所下降也不失为一款 RPG 佳作。

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

Square Enix | 角色扮演



本作是 PS2 平台同名作品的移植作，在原作的基础上加入了新的队友角色与拍照模式，主线剧情采用了全程语音，并增加新剧情和新的迷宫，同时还对应 3DS 的擦肩功能。

国行 PS4/PSV

风之旅人

SCE | 动作



由著名华人游戏制作人陈星汉创作的《风之旅人》屡获业界赞誉，而本作的 PS4 版也在 8 月推出了国行简体中文版，玩家只需花 129 元就可入手游戏本体、原声集以及 PS4 主题。

驾驶俱乐部

SCE | 竞速



次世代竞速游戏的标杆，并且持续地更新进化。本作画面十分优秀，背景的渲染和天气的处理尤为出色。驾驶手感方面在贴近真实的操控的同时，也具备相当的爽快感。

九阳神功

蜗牛游戏 | 动作



由国内厂商蜗牛游戏公司开发的原创 MOBA 类游戏，以中国的武侠世界为题材，融入更具动作性的玩法，带来了不同于一般 MOBA 类游戏的感觉，也弥补了主机平台此类游戏的空白。

南瓜先生大冒险

COTTON GAME | 益智



由国内团队 COTTON GAME 研发的原创解谜游戏。玩家扮演一个长着南瓜头的奇怪角色，在精美的手绘世界中体验天马行空的剧情，展开一场荒诞新奇且富有深意的冒险之旅。

国行 PS4/PSV

讨鬼传 极

Koei Tecmo | 动作



本作是一款和风狩猎共斗游戏，游戏中有 9 种截然不同的武器可供玩家选择，而且配合独特的“御魂”系统能派生变化多端的玩法，游戏收录的敌人数量众多，内容非常丰富。

舞力全开 2015

Ubisoft | 音乐



当红体感类舞蹈游戏《舞力全开 2015》的国行版本。除了欧美音乐外，《小苹果》、《舞娘》、《阳光下的我们》以及《随他吧》(电影《冰雪奇缘》主题曲) 等中文歌曲也已加入豪华套餐。

小小白日梦

椰岛游戏 | 平台动作



国内开发商椰岛游戏推出的休闲益智类游戏，除了精致的画面外，颇具巧思的玩法亦是本作的精髓。玩家仅凭简单的“点击”操作与游戏互动，几乎所有的解谜都要借助场景元素来完成。

小小大星球 3

SCE | 平台动作



展现创意的同时也激发玩家们创造力的《小小大星球》系列”最新作，玩家可以自由设计关卡并且上传到网上与其他玩家交流。游戏新增了三个能力各异的新角色，联机合作玩法非常丰富。

星际战甲 主机版

完美世界 | 动作射击



身着炫酷的科技战甲，如忍者一般身手迅捷，可以自由选择近身与远程武器战斗，作为动作射击游戏，本作的玩法可谓别具一格。稳定的国服网络，让你和好友联机更加畅快。

雨血前传 蜃楼

灵游坊 | 动作



玩家可操作两名角色，魂主攻，动如脱兔，左殇主守，不动如山。招式设计天马行空，连击动作更是令人眼花缭乱，杂兵与 BOSS 同样出彩，是国产动作游戏阵营中难得的佳作。

重力异想世界 重制版

SCE | 动作



PSV 首发游戏《重力异想世界》登陆 PS4 平台的高清重制版，包含原作中 4 个 DLC 的内容。虽然没有追加新剧情，但无论在画面表现还是读盘速度等细节的体验上，都有着极大的飞跃。

最终幻想 X / X -2 高清重制版

Square Enix | 角色扮演



虽然是一款冷饭中的冷饭，但本作依然具有非同凡响的意义！那就是“《最终幻想》系列”首款官方简体中文化游戏，同时也是第一款真正属于国内主机游戏玩家的《最终幻想》。

国行 Xbox One

Kinect 体育竞技

Microsoft | 体育



本作通过体感功能模拟六项体育运动项目，充分发挥了 XOne Kinect 强大的动态捕捉能力。不但可以利用这个先进设备扫描脸部制作玩家角色，而且还支持双人同乐。

光环 士官长合集

Microsoft | 主视角射击



《光环》是世界上最负盛名的科幻射击游戏，《光环 士官长合集》则收录了系列 4 部正统作品，其中 2 代更是完全重制，支持一键切换对比进化度。游戏还提供了完整的多人游戏体验。

极限竞速 5

Microsoft | 竞速



作为次世代主机上的首款“《极限竞速》系列”作品，《极限竞速 5》不但把系列画面水准带入了新的层次，在天气表现力上也令人惊艳，国行版的中文支持让上手变得更为简单。

精灵与森林

Microsoft | 平台动作



作为一款动作游戏，本作有着美轮美奂的场景、动人的音乐以及感人至深的剧情，充满幻想气息的世界观，配合富有挑战性的操作使得本作散发出其独有的魅力。

九阳神功

蜗牛游戏 | 动作



以武侠题材为背景的原创 MOBA 类游戏，与同类型作品不同的是，游戏采用背后视角，加入了更具动作性的操作模式和玩法，并针对手柄进行优化，带来了有别于传统的新鲜感。

美国篮球协会 15

2K Games | 体育



《NBA2K15》登陆国行，根据国人的看球习惯进行了完全简体中文化，比如球员名称与名词用语等内容都进行了地道的润色。游戏本身更是篮球爱好者的最佳选择。

水果忍者 体感版 2

Halfbrick Studios | 动作



在《水果忍者 体感版》原有的经典模式基础上，《体感版 2》加入了全新的角色，也增加了切竹子、躲射击和射手里剑等新的玩法，还有全新的四人合作模式，更为适合聚会同乐。

我的世界

Microsoft | 动作冒险



《我的世界》自发售以来创造了无数奇迹。在这里你可以用方块创造出一个完全属于你的世界。登陆次世代主机后，由于性能提升，地图的大小和特效细节都获得了大幅加强。

无冬 OL

完美世界 | 在线角色扮演



冠以欧美魔幻游戏经典之名的本作有着特色迥异、种类繁多的职业类型，玩家将在此感受到纯粹的多人游戏的魅力。操作易于上手，技能华丽实用，值得玩家一试。

舞动全身 夺目焦点

Microsoft | 音乐



“《舞动全身》系列”是评价最高的 X360 体感游戏。这次的《夺目焦点》凭借更加先进的新一代 Kinect，能够提供更加出色的游戏体验，并通过 DLC 追加了大量经典歌曲。

舞力全开 2015

Ubisoft | 音乐



本作是一款搭配 Kinect 游玩的体感类舞蹈游戏，收录了众多流行音乐以及经典老歌，各种音乐风格应有尽有。国行版本还特别加入了《舞娘》和《小苹果》等四首中文歌曲。

型可塑

Ubisoft | 体育



《型可塑》是 Kinect 专用游戏，将单调重复的健身过程，转化为妙趣横生的游戏过程。通过对玩家行动的捕捉，将健身成果准确地反馈给玩家。玩起来轻松有趣，又不失专业性。

栏目主持：稀饭

游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号



在上期《游戏之最》介绍完申请成为**吉尼斯世界纪录**™称号挑战者的流程后，本期我们来谈谈上个月两款重头大作《古墓丽影 崛起》和《辐射4》所属游戏系列的一些有趣纪录，通过对比这些纪录和我们在最新游戏作品当中的体验，我们不但可以看出这个游戏系列的发展轨迹，甚至能够见证游戏产业一直以来的持续进化。接下来让我们来看看两个系列创造的惊人成绩吧！

《古墓丽影》系列

从《古墓丽影》初代算起，到了《古墓丽影 崛起》，这个系列已经推出了11款正传作品，再过个几天，诞生于1996年的"《古墓丽影》系列"就算是陪伴着玩家们跨过了20年的岁月，纵观整个游戏界，能够如此长盛不衰的作品也是寥寥可数。而在**吉尼斯世界纪录**当中，也记载了这个系列辉煌的成绩，右边的这个纪录就是最好的证明。



最畅销的游戏界女英雄

截止到2015年4月16日，"《古墓丽影》系列"的总销售额达到了3688万，仍然是如今游戏界当之无愧的女性主角游戏销售冠军。在劳拉漫长的游戏界成长生涯当中，她甚至创造了游戏之外的佳绩，例如推出了两部非常卖座的电影作品，由大名鼎鼎的奥斯卡大奖得主安吉丽娜·朱莉主演，而劳拉也曾经和著名的摇滚乐队U2"同台"演出。

你知道吗？

随着游戏界技术的发展，在这接近20年间，劳拉身上所蕴含的技术也在不断提高，当她初次诞生时，劳拉只是由540个多边形组成（1996年发售的《古墓丽影》），而到了2008年（《古墓丽影 地下世界》），劳拉已经是由32,816个多边形组成，也就是说在12年间组成角色的多边形数量就翻了几十倍，而随着劳拉跨入次世代和动作/表情捕捉还有"海飞丝"头发特效的加入，如今构筑劳拉建模时所需的多边形数量肯定会更为惊人。

《辐射》系列

对于真正的核心用户而言，《辐射》其实可以划分为两个时代，古典的《辐射》和《辐射2》可以算是旧时代的产物，身上还是有着浓郁的老式RPG特征，而以《辐射3》为分界线，Bethesda把这个名作系列带入到了角色扮演游戏的新世代，为其赋予了不一样的活力。转眼多年过去，《辐射3》和《辐射 新维加斯》的辉煌还没被淡忘，《辐射4》便横空出世，也让这个系列再次走到了玩家们的视线中心。在大家尽情体验"捡破烂"的乐趣时，我们也不妨回顾一下"《辐射》系列"曾经创造过的惊人纪录。

"《辐射》系列"中最大的世界地图

"《辐射》系列"由始至终都可以被认为是一款开放世界的作品，当然真正将其带到这一层次的作品是《辐射3》，而且根据**吉尼斯世界纪录**裁定，《辐射3》当中的世界地图也是系列当中最庞大的，面积达到了24平方公里。在其展现的美国首都华盛顿经历核轰炸的土地上充满了种种奇妙的人与事。不过这个纪录是截止到2015年的上旬，而在2015年11月10日《辐射4》正式发售后，这个纪录很有可能已经被刷新了！



最稀有的第七世代主机RPG套装

附带一个《辐射》主题收纳箱和一个哔哔小子便携电脑仿造品的《辐射4》收藏版套装相信不少玩家已经收归囊中，这里提醒一下大家，千万不要糟蹋这个套装里的物品，最好保持完整，因为它们分分钟会大量升值！不信？来看看最稀有的第七世代主机RPG套装吧，那就是亚马逊独家发售的"《辐射3》生存版限定套装"（2008年推出），其内容和《辐射4》的套装有点类似，包括一个哔哔小子3000的电脑仿造品，一个辐射科技午餐盒，一个避难所小子大头娃娃和一本艺术手册，目前这个套装的二手售价已经被炒到了700美元！



※ 本栏目由**吉尼斯世界纪录**授权。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



买买买第十一期新鲜出炉！

METAL BUILD 强袭自由高达、RIOBOT 阿努比斯、Alter 黑色之心等宅物评测席卷而来！

更多网络节目请登录

土豆视频　　B站　　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入"游戏机实用技术"，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



特别收录
UCG游戏大赏2015



新作影像集锦
仁王



新作影像集锦
孤岛惊魂 野蛮纪源



热血最强
最后生还者
绝地难度不升级无伤速攻

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG游戏大赏2015

买买买
第十一期

热血最强

最后生还者
绝地难度不升级无伤速攻

新作影像集锦

最终幻想Ⅶ 重制版
未知海域 4 贼途末路
孤岛惊魂 野蛮纪源
仁王
皇牌空战 7
古墓丽影 崛起 DLC 芭芭雅加 女巫神庙
帕拉贡（暂名）
死亡序幕
二之国Ⅱ 荣归国度
星际战甲 主机版

ENDING SONG

《苍穹之法芙娜 EXODUS》OP
"Dead or alive"

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________

正当防卫3
Just Cause 3

机　种：PS4/XOne
类　型：动作冒险
发行商：Square Enix
发售日：2015年12月1日



UCG游戏大赏2015

2007 年,《游戏机实用技术》筹措近半年的“TV GAME 大赏——最佳游戏中国玩家评选活动”成功起航，主机游戏领域第一个属于中国玩家的年度榜单就此诞生……九年时间过去了，游戏业界世代更迭，大赏也亟待蜕变。2015 年，“TV GAME 大赏”正式更名为“UCG 游戏大赏”（简称 UGA），并由游戏机实用技术与游戏时光联合主办。同样专注于游戏领域，UCG 的专业沉稳与 VGtime 的新颖活跃相得益彰，为即将进入第十年的大赏注入新能量。

新世代，新大赏，荣耀属于所有优秀的游戏，荣耀属于所有热情的玩家！

游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

评选范围

本次评选分为多机种跨平台、索尼 PS4/PS3、索尼 PSV、微软 XOne/X360、任天堂 Wii U、任天堂 3DS，以及新增的国行 PS4/PSV、国行 Xbox One，共 8 个类别。其中“跨平台”为横跨两个世代平台（PS4/PS3/XOne/X360）的游戏，“国行”游戏包括了国行主机首发以来的优秀作品，其余均为 2015 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日之间推出的游戏。您可以在《游戏机实用技术》总第 385 期和《掌机王 SP》第 241 辑阅读候选游戏的介绍，也可直接在游戏时光 VGtime.com 网站查询各候选游戏的相关资料。

活动时间

投票开始：2015 年 12 月 18 日

投票截止：2016 年 1 月 31 日

网络部分结果公布：预计 2016 年 2 月 1 日

回函部分结果公布：《游戏机实用技术》总第 389 期

投票方式

1. 回函投票

“UCG 游戏大赏 2015”玩家评选选票分别在《游戏机实用技术》总第 385 期、总第 386 期，以及《掌机王 SP》第 241 辑附送。请您在选票上的候选游戏名单方框中勾选最喜爱的游戏。选票填写完毕后，请装入信封，在信封正面注明“UCG 游戏大赏 2015”字样，并寄送到以下地址。

收件人：游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱

邮编：730000

2. 网络及手机投票

登陆大赏联合主办方游戏时光（VGtime.com）网站，成为注册用户（支持第三方登陆），活动期间通过 VGtime 网站指定页面或者“游戏时光 APP”进行投票。

3. 温馨提示

回函与网络投票可同时参加，中奖率翻倍！

一人可寄出多张选票，每张选票均具有独立的抽奖资格，但选票复印无效。

无论是回函还是网络投票，获奖玩家均只在填写了真实个人资料的参与者中随机抽取。

UCG 官方微店
vd.ucg.cn

大赏投票地址
vgtime.com/uga

联合直播间
douyutv.com/ucgucg

评选流程

■《游戏机实用技术》总第 385 期、总第 386 期和《掌机王 SP》第 241 辑附赠“UCG 游戏大赏 2015”玩家评选回函表

■ 2015 年 12 月 18 日，游戏时光大赏投票页、游戏时光 APP 投票系统开通

■《游戏机实用技术》总第 387・388 期（春节合刊）及《掌机王 SP》第 242 辑“UCG 游戏大赏 2015”媒体评选结果公布

■ 2016 年 1 月 31 日 投票通道关闭，实体选票则以寄出时间为准

■ 2016 年 2 月 1 日 网络投票部分计划首次以网络直播形式开奖

具体时间与流程请参看游戏时光投票页相关公告

■《游戏机实用技术》总第 389 期（预计 2 月下旬）

“UCG 游戏大赏 2015 玩家评选”结果和回函部分中奖名单公布

大奖 4名

（回函与网络投票各 2 名）

PS4
Xbox One
Wii U

三大主机任选一台



一等奖 8名

（回函与网络投票各 4 名）

Xbox One精英手柄
3DS掌机
PSV掌机
红米Note3手机

任选一款



二等奖 50名

（回函与网络投票各 25 名）

价值约合180元的PSN、Xbox LIVE、Steam点卡

任选一款



三等奖 100名

（回函与网络投票各 50 名）

吉尼斯世界纪录大全 2016游戏玩家版 中文版

一本



奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：游戏机实用技术 VGTime 掌机王SP UCG视频

VOL.14 ■ Touch · UCG TGA2015移动游戏专题

TOUCH 指间方圆 .UCG



编辑精选
十款佳作
一并奉上

大招频出
RAYARK
泛娱乐生态圈初显

PLAYSTATION MESSAGES
体验报告

VOL . 14

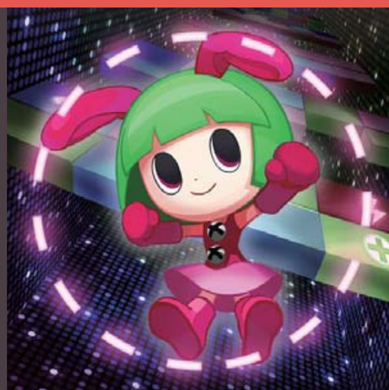
指间方圆

TOUCH·UCG

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：VOEZ
设计：anubis





每期一荐
Her Story
聆听她的故事，一场真人演出的悬疑剧











EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选

战锤 40K 自由之刃
Warhammer 40,000 Freeblade

《战锤》这个充满了哥特式科学幻想的老牌系列，曾经推出过桌游、卡牌、即时战略等多种类型的游戏。而在苹果发布会上作为演示标杆的《战锤 40K 自由之刃》则是一款火爆的机甲动作类新作，除了有着出色的画面和融入了 3D Touch 的全新操作体验外，自定义机甲系统也十分有趣。

临时女友（♪）
ガールフレンド（♪）

CyberAgent 旗下高人气恋爱游戏《临时女友》的衍生作品，采用了音乐游戏的玩法。与原作中精美的 2D 原画不同，本作中圣樱学园的少女们全部采用了 3D 建模，堀江由衣、早间沙织、竹达彩奈等众多原班人气声优也都亲自献唱。而除了演奏模式外，也保留了恋爱元素。

噗哟噗哟！！ 触摸
ぷよぷよ!! タッチ

SEGA 旗下的消除类游戏《噗哟噗哟》有着不逊于《俄罗斯方块》的高人气，多彩可爱的角色也是其特色之一。与 2013 年在移动平台上推出的融合了 RPG 玩法的《噗哟噗哟！！ 大冒险》不同，本作追求简单快速的乐趣。抛弃时间限制后，让玩家可以更注重地形变化与 BOSS 对战。

星球潜行者
Planet Diver

一款获得过 Steam 青睐之光的独立游戏，玩家将扮演一名勇敢的滑行者，不断潜入星球的最深处。虽说采用了像素风格，不过场景细节的设计却一点也不含糊，而除了美术风格外，游戏各处都充满了复古怀旧的味道，比如摩登时代感浓厚的配乐，以及 60 年代的科幻场景等等。

天空火箭物语
A Skyrocket Story

《A Skyrocket Story》的开发者是一位来自伦敦的作家及插画家，于是便有了这款将个人创作融于绘画、剧情与游戏开发的独特作品。纤细的手绘风格画面，正如跃然纸上的精美插画，主角乘坐火箭在太空中收集漂流瓶的同时，也在向玩家讲述一个别样的故事。

BRICKCRASH !!
BRICKCRASH !!

《打砖块》相信大家都不会陌生，虽说没有什么复杂的玩法设计，但耐玩度十足。然而即便是老题材也能玩出新花样，《BRICKCRASH !!》中不仅出人意料地将弹球变为了萌系少女，用于反弹的挡板也可以由玩家在屏幕上任意划出，闲暇之余来上几局再好不过。

十二宫 奥尔加农 奥德赛
Zodiac Orcanon Odyssey

这款由法国开发商打造的 JRPG 风格新作，将会在之后登陆 PSV 平台，而目前游戏已经先行登陆美服 App Store，售价为 4.99 美元。野岛一成、崎元仁等日本游戏开发者也参与到了本作的剧本、音乐创作中。游戏的美术风格毋庸置疑，2D 画面融合改良过的回合制战斗，带来纯正的王道 RPG 体验。

zion 载音
zion 载音

由国人主导开发的原创音乐游戏，并集合了卡牌、RPG 等多种多样的元素。游戏曲目阵容丰富，不仅有 Vocaloid 音源的歌曲，还邀请了日本、韩国等多个国家的独立音乐人创作曲目。而玩法上也是别具一格，向外扩散的圆形判定画面以及分布于画面四周的触碰区域，带来了新鲜的演奏体验。

Facility 47
Facility 47

近期一款素质出众的解谜游戏，作品中的地点设定在一座废弃的南极研究设施中，而玩家不知为何被孤身一人抛弃于此。通过沿途收集道具，并从监视器、打卡机等设备中探寻蛛丝马迹，一步步地解开这个不可思议事件背后的秘密，并最终理解自己为何身处此地的真相。

怪兽城堡
Monster Castle

非常有美式风格的一款新概念塔防游戏，与一般同类型游戏较为开放的地图不同，本作所有的设施都是建立在 2D 平面的城堡内，玩家只能进行垂直或横向的扩张。游戏最有趣的部分在于线上联机，玩家可以入侵敌人的城堡，指挥自己培育的英雄和士兵抢夺对方的资源。

情怀未至，联动先行！《最终幻想VII》与《无限 最终幻想》合作任务上线

在今年的PlayStation Experience上，《最终幻想VII 重制版》终于公开了带有更多过场演示和战斗画面的全新影像，曾经的回忆与感动在新技术的包装下，带来了不亚于新作的震撼。当然兴奋归兴奋，距离这款情怀大作真正上市恐怕还有很长的时间，不过玩家们倒是可以先在SE旗下的另外一款作品——《无限 最终幻想（MOBIUS FINAL FANTASY）》中，和高清化的克劳德碰个面，顺便也在魔晄都市“米德加尔”里遛个圈。



新活动 ECLIPSE·CONTACT －星蚀的邂逅－

从12月6日开始，手机游戏《无限 最终幻想》将逐步开展与《最终幻想VII 重制版》的合作活动——《ECLIPSE·CONTACT －星蚀的邂逅－》，玩家可以前往重新制作的魔晄都市“米德加尔”进行冒险，邂逅神秘青年“克劳德”，与其并肩作战（重制版的建模立刻就用上了）。除了还原角色和场景外，《最终幻想VII》中的神罗士兵以及经典的机械BOSS也都会以敌人的身份登场，某种意义上来说也算是小小地体会了一把重制版的感觉吧。



另外，活动期间玩家还有机会获得“妖精：爱丽丝”，以及萨菲罗斯的爱刀——正宗。





新职业 战士1st

随着新活动一起追加的，还有新职业——战士1st，除了装备和武器样式的还原外，必杀技是将敌人的强化无效化的“超究武神破斩”。

《最终幻想VII 重制版》合作技能卡片

当技能值达到MAX后，便可召唤这些合作技能卡片，一共有7种。



BNEI×SEGA，《圣斗士星矢》新作公开

BNEI近期在移动游戏上与SEGA的合作颇为紧密，继此前的《超级机器人大战X-Ω》之后，又一款合作开发的RPG新作——《圣斗士星矢 小宇宙幻想传》即将上线，而游戏的繁体中文版也会同步推出。



聖闘士星矢 小宇宙幻想傳 COSMO FANTASY

五人组队，必杀再现

游戏采用 3D 画面进行展现，玩家可以组成最多 5 人的队伍参与战斗。除了熟悉的青铜五小强之外，包括众多黄金圣斗士在内的角色都可以选择，当然所有人的招牌必杀技也将完美再现，玩家只要点击画面下方对应角色的头像即可发动，并会有大魄力的特写过场。



重温经典剧情，培育最强圣斗士

不仅历代作品中的角色悉数登场，游戏的主线剧情也会按照原作故事一步步展开，强大的宿敌将再一次阻挡在你的面前。而完善的育成系统亦是本作的特色，每名角色能够装备 6 种物品，等级和小宇宙也可以不断进化，请以成为最强圣斗士为目标，在战斗中不断成长吧。







《物语系列》即将推出专属App



大受好评的轻小说《物语系列》在接连宣布所有作品都将动画化及剧场版化之后，也计划于今年 12 月 19 日在 iOS 和 Android 上推出专属的 App 平台。除了正在热播的《终物语》以及总算有点盼头的《伤物语 铁血篇》之外，在小说完结篇之后“紧急”出版的“100% 突然创作小说”《历物语》也已经于今年 9 月确定动画化，第一话将在 2016 年 1 月 9 日正式播出，比较特别的是这部动画将暂时不会在电视台或者网络上播出，而是会在即将推出的专属 App 平台上独家发布，每周六深夜更新。

和作品本身特立独行的风格一样，《物语系列》的动画播出方式往往也都不按常理出牌。比如《化物语》最后三话网络独播，《花物语》和《凭物语》的多集连播等等，此次搞 App 独占也没什么好大惊小怪的了。而《历物语》作为 Final Season 的最后一部作品自然是分量十足，独占播出的做法相信对于 App 平台的推广能起到很好的促进作用。也令人不禁怀疑这款 App 的背后是不是有更大的发展计划。

角川宣战！偶像大军新成员

在过去的两年里，在移动平台上冒出了许许多多的偶像题材游戏，玩法也从单纯的模拟养成逐步进化到带有音乐游戏玩法，以及全 3D 建模的 Live 演出等等。虽然最终的事实证明能够大获成功的往往只有本身就已具备一定名气或者强大号召力的作品，但依然有不少厂商希望通过原创作品在这个市场中占有一席之地，而最新加入战局的便是角川游戏。

角川游戏在 12 月 1 日公开了旗下偶像题材音乐游戏——《学园星梦！(School Star Dream!)》的详细情报，游戏的玩法部分比较特别，分为更倾向舞蹈玩法的“DD 模式”，以及更注重歌曲节奏玩法的“SS 模式”，每首曲目都可以用两个模式分别游玩。另外游戏中的角色分为小学、中学、高中三个年龄层，根据玩家所选角色的年龄差异，歌曲的音色也会因此而有所变化。并且游戏会提供大量的特色服装供玩家自由搭配，从而打造出属于自己的 Live。





除了 Live 演出部分，游戏还会搭载丰富的剧情模式，通过主线故事以及描绘日常生活的小片段，去了解这些少女们满怀梦想的成长物语。剧情模式将采用全程语音，不过声优方面大多都是新面孔。

《怒首领峰》系列新作将免费配信







CAVE 公司宣布将在 12 月 14 日推出旗下招牌弹幕游戏“《怒首领蜂》系列”的最新作——《怒首领峰 一面番长》，平台为 iOS，并且将会免费配信。虽然游戏的具体情报并未公开，不过看这架势课金要素显然是必不可少的了。另外 CAVE 还会将《怒首领峰 大往生》、《虫姬》等旗下十三款作品的原生音乐集，以数字版音乐的形式发布到 iTunes 和 Google Play 等平台上，喜欢这些游戏音乐的玩家可前往下载，每张专辑的售价均为 1200 日元。

迎接系列20周年，《合金弹头》新作明年推出



为了迎接将在明年到来的“《合金弹头》系列”20 周年纪念，已及庆祝塔防类作品《合金装备 防御》全球下载量突破 2600 万次，SNK Playmore 将在明年推出系列最新作《合金弹头 进攻（Metal Slug Attack）》。新作依然对应移动平台，与前作塔防式的玩法不同，本作似乎更注重基地的建设元素。为了更好地提升游戏品质，官方目前正在募集 beta 测试，正式版游戏预计将于年底上线。





《猫咪庭院》推出3DS主题

Hit-Point 推出的放置系养成游戏《猫咪庭院（ねこあつめ）》治愈了无数爱猫人士的心，这款热门的手机游戏虽然没有推出过 3DS 版，不过却上架了一款定制皮肤，价格为 200 日元。换上后包括壁纸、界面配色以及效果音等等，都将完美还原《猫咪庭院》中的感觉。





PlayStation Messages
应用体验

1. 下载

PlayStation Messages 通讯应用于 12 月 8 日正式登陆 iOS 和 Android 两大移动平台，玩家们可以根据自己的设备选择下载对应的版本。需要提醒各位的是，iOS 版的应用目前在日服、港服、美服 App Store 均有上架，国服则暂未推出，想要下载的话可以根据《指尖方圆 Vol.3》中介绍的外服注册教程，切换到其他地区的的 App Store。

iOS

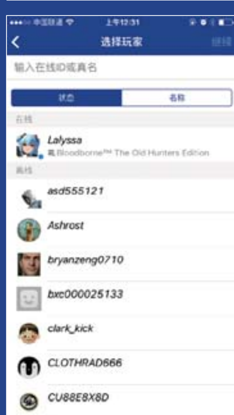
And

2. 功能

在之前推出的 PlayStation App 中，集成了简单的信息查看和传输功能，不过使用起来并不是非常方便，功能也比较简陋。将信息功能单独拆分出来后，现在在 PlayStation App 中点击“信息”选项，便会提示玩家跳转到 PlayStation Messages。



PlayStation Messages 的功能简单明了，目的只有一个，那就是方便你与 PSN 好友进行交流。或许你会觉得在国内有微信、QQ 等更方便的工具，不过其实这些软件更倾向于熟人社交，如果你的 PSN 好友都是素未谋面的陌生人，那么 PlayStation Messages 也就为你省下了不少麻烦。



初次登陆时“信息”一栏一片空白，你在主机上的聊天记录并不会被同步过来，算是一个小小的遗憾，希望索尼之后能在跨平台的体验上有所改进。切换到“朋友”一栏后，便可以查看所有的 PSN 好友，可以按照在线状态或者名称进行排序。像使用一般通信软件那样点开某个好友的头像，便可以进行聊天了。之后再切换到“信息”一栏，所有的聊天记录都会在此保留，方便之后进行查找。



点击进入某个已经存在的聊天群组，点击右上角的“详细信息”后，可以查看群组信息和成员，并可以进行封锁、举报等操作。

点击右上角的“编辑”可以更改群组图像和名称，添加新的成员以及将该群组放入“我的最爱”中，这样今后就可以在“我的最爱”一栏中快速找到常用的聊天群组了。





3. 体验

说实话 PlayStation App 的体验比较一般，虽然经过这么长一段时间的改进，用于在线购买数字游戏或是观看 Live 直播还算不错，但整体依然有所欠缺。相比之下此次单独拆分出来的 PlayStation Messages 倒是有不错的表现，以 iOS 版为例，基本遵循了 Apple 的开发规范，简单明了没有做过多花哨的处理，对于一款更注重效率的工具而言已经足够，而在一些细节功能上也相当完善。

首先是搜索功能，点击顶栏的放大镜按钮便可以进行关键字搜索，范围包括群组名以及所有聊天记录中的文字内容，颇为便利。

另外群组中的讯息支持传送文字、图片、即拍照片以及语音信息，与一般聊天工具无异。不过其最大的特色应该在于内置了众多索尼第一方游戏作品的表情包，包括《未知海域》、《最后生还者》、《行》、《胖公主》等等，全部都能免费下载，每个作品表情数量都相当丰富，并且都是专门重新绘制的，并非仅仅是拿游戏截图或者既有素材敷衍了事。让人不禁觉得只能在这款应用里使用实在有点可惜，希望索尼之后也能将这些表情包发布到其他的社交工具中。

资讯

NEWS



大招频出 Rayark泛娱乐生态圈初显

今年年底，Rayark 在北京和台北两地都开展了盛大的音乐嘉年华活动，吸引了众多游戏粉丝及音乐爱好者前往参加。而与以往音乐嘉年华所不同的是，此次除了依然邀请众多音乐人进行高水平的演出外，Rayark 还一口气公布了多款游戏新作，以及未来的发展计划，除了其所擅长的音乐游戏外，也积极地尝试着各种不同类型的作品。而如今他们的眼光早已不局限于游戏业，电影计划、线下商店、周边产品等等，围绕着旗下作品所构筑起的泛娱乐生态圈，已经初现端倪。

2016游戏计划，四款新作公开

VOEZ



此前只公布过概念原画的音乐游戏新作《VOEZ》终于公开了实机画面和具体玩法，游戏依然采用了下落式的谱面，和自家的《Deemo》相比，《VOEZ》的对音符轨道做了明显的分隔与呈现，最多为 7 个轨道。轨道和音符的位置则会随着歌曲的节奏发生移动和变化，并不是固定不动的，而判定操作则分为点击（Tap）、左右滑动（Slide）、长押（Hold）以及向上滑动（Swipe）。游戏的打击特效非常炫目，菱形的音符在光柱中落下，判定的瞬间则会有无数发光的小方块向外扩散。而轨道上的光柱除了带来更好的视觉效果以外，通过多彩的颜色变化和位移也能够起到提示作用，让玩家能够更清楚地判断音符的下落位置，不得不说是一



个巧妙且新颖的设计。Rayark 表示为了让游戏在玩法上有所突破，他们在经历了十多次的原型开发和修改后，才最终确定了现在的玩法，可以说是 Rayark 开发音乐游戏以来的集大成之作。

另外，《VOEZ》的曲目更新频率将比以往 Rayark 的的其他音乐更加密集，每个月都会有新曲推出，以丰富的内容来保证新鲜感。并且玩家在游戏中可以直接通过曲目前往对应作曲家的个人页面或







者 iTunes 中购买数字版专辑，Rayark 希望这样的形式能够让更多优秀的音乐人为玩家所熟知。

从公布的试玩视频中不难发现，《VOEZ》的曲目以轻快悠扬的风格为主，“人声”亦是主打元素。游戏将会有剧情模式，六位主角的主线故事将会与现实时间同步推进，并随着玩家的游戏进度一起成长。游戏看上去完成度不低，预计将在 2016 年 2 月展开封闭测试，不过现场并未公布具体的上线日期，看来还是需要耐心等待啊。

《VOZE》角色介绍



Cytus2

《Cytus》作为 Rayark 在移动平台上的成名作，2012 年上线后距今已有近 3 年的时间了，期间经历过多次大版本的更新后，已经趋于完善。于是在台北音乐嘉年华的现场，《Cytus》的制作人 Gulu 公开了游戏续作《Cytus Ⅱ》已经立项开发的消息，虽然仅有一小段概念影像和游戏标题，但现场依然响起了热烈的欢呼声。看来玩家们对这个系列的进化也充满了期待。

另外，《Cytus》也公布了 9.1 版本的更新内容，Chapter L 中全曲都会加入全新的 Easy/Hard 谱面，而原有的谱面也将全部保留。而与 Capcom 共同开发的街机版《Cytus OMEGA》也会在台湾开启场测（说不定也有机会引入国内市场）。



Sdorica -sunset-

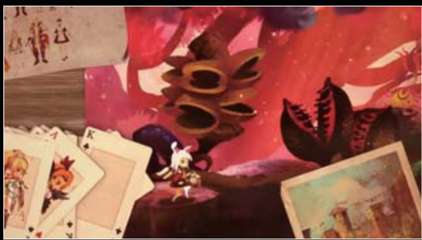


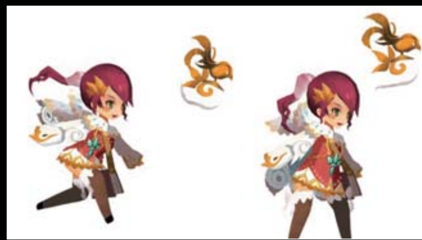
在嘉年华上公开的全新作品《Sdorica》是一款日式 RPG，也是 Rayark 第一次尝试这个类型的作品。游戏的宣传视频从散落于桌上的精美原画开始，无论是场景还是角色设计都令人眼前一亮，充满了浓厚了日式风格。之后这些原画逐渐变得生动起来，最终形成一款 2D 横版类型的游戏。艺术感十足的 2D 画面如绘卷般精致，让人不禁联想到美术风格上有几分相似的《胧村正》。

这款新作已经秘密开发两年之久，

而正如影片中所展示的，本作研发目的就是要展现雷亚的 2D 美术实力和风格。制作团队花了许多心血投入在角色设定、剧本以及美术风格上，游戏内容将主打更高质量的 2D 水平以及更有趣的游戏内容，期望带来跟市面上主流手机卡牌 RPG 游戏不同的感受。

目前《Sdorica -sunset-》的场景、人物设定等前置作业大多都已完成，正要开始进入量产阶段，开发进度大约 30%，预计 2016 年发售。







〈Soul of Eden〉

在 Rayark 音乐嘉年华即将结束时，官方意外地公开了另一款全新的手机游戏——《Soul of Eden》，这款作品从视觉到玩法上，都与 Rayark 以往的作品大相径庭。硬派的美式风格与 MOBA 类的玩法，又是一次全新的挑战。

负责《Soul of Eden》整个战斗系统和关卡前期设计的制作人是林昱廷，他曾担任《聚爆 Implosion》的 3D 视觉主美术。谈到该项目现在的状况，他表示目前可公开的内容不多，内部测试的版本也还处于非常初期的原型阶段，可以透露的是美术会采用亚洲团队较少会使用的美式风格，介于 Q 版与写实之间，且还会是一款格局恢宏的战争游戏，每个角色都有自己的故事供玩家挖掘。至于玩法部分，玩家可以在游戏中与其他对手实时对战，团队目标是打造一款从企划阶段就完全按照手机操控思维来设计的电竞游戏。

《Soul of Eden》采用 1v1 的设计，会以 3D 画面呈现，玩家可以控制不止 1 个单位在战场上作战。就游戏目前的设定来说，总共有两大势力合计六个种族的角色可供玩家选择，至于这些单位的类型，则可区分为近战、远程、法术与建筑单位，玩家需要观察局势，并善用地形等战略要素，部署这些单位攻向敌方，直到打破对方主堡为止。







游戏内还设有角色养成的机制，玩家可将喜爱的角色升级强化。除此之外，游戏还将定期举办天梯竞赛，让世界各国的高手玩家可以彼此切磋。

虽然现在可曝光的游戏细节并不多，但制作人林昱廷坦言“我们想要做一款改变世界的游戏”，并强调《Soul of Eden》最核心的价值，在于这是从一开始就以手机为本体来设计的电竞游戏，而非单纯改良、简化在线 PC 电竞游戏的玩法。他相信本作会是手机电竞游戏的里程碑。

目前《Soul of Eden》的完成度约 30%，预计会在 2016 年底推出。我们有理由相信，2016 年，龙渊和雷亚会给我们带来足够多的惊喜！

《Deemo》的大动作

〈PSV《Deemo 最终演奏》将推实体版〉

《Deemo》在 PSV 上推出后获得了非常不错的成绩，而近期内移动平台及 PSV 版都将迎来 2.2 版本更新，追加新曲包《破碎的记忆》。未来游戏也会持续追加更多新曲目，并改善交互体验。从宣传视频中可以看出，《Deemo》之后还会与更多的作曲家合作，包括 cosMo@ 暴走 P 等等，新曲目阵容令人期待。

另外，此前 PSV 版《Deemo 最终演奏》只推出数字版，让很多想要收藏的玩家留下了些许遗憾。不过现在官方已经确定将在 2016 年 1 月 14 日推出本作的实体版、并分为普通版、豪华典藏版和 PSV 主机同捆版，其中豪华版和同捆版都将附赠丰富的周边产品。





轻小说《Deemo-Last Dream》

以《Deemo》的世界观创作而成的轻小说《Deemo-Last Dream》已经于日本先行发售，中文版则会在明年春季引入。小说中会以文字和插画的形式，描写小女孩与 Deemo 之间所发生的故事。而包括贴纸、T 恤、设定集、第三张游戏原声音乐集在内的多种周边商品也将陆续推出。





《聚爆》进军电影市场

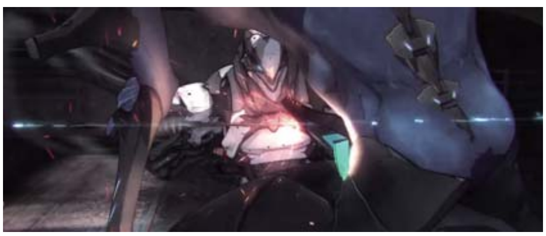






Apple 于近期公布了 App Store 中国区的“2015 年度精选”，在 iPad 榜单上，由台湾 Rayark 出品、龙渊网络大陆独家代理发行的动作游戏——《Implosion 聚爆》获得了“年度优秀游戏”殊荣，同期获得该褒奖的是新上架的《雷曼 大冒险》、《劳拉 GO》。《聚爆》将在明年一月份左右更新 1.2 版本，加入 6 个新的关卡、技能系统，以及 Jonathan 故事线。

而在刚刚落幕的台北音乐嘉年华上，Rayark 正式宣布游戏改编的动画电影《聚爆：第零日（Implosion：ZERO DAY）》将在 Kickstarter 进行众筹，并公开了长达两分半钟的完整预告片。这部电影由 Rayark 和龙渊网络共同制作发行，将会讲述发生在游戏之前的故事。预告片所展现的动画素质颇为出色，大魄力的机甲战斗实在非常过瘾。有兴趣的玩家不妨前往 Kickstarter 支持一下这部作品，参与众筹的用户可以在电影制作完成后获得数字版影像、原声音乐集、未来游戏的 BETA 测试资格和完整版下载、以及包括漫画、设定集、模型在内的周边商品。





▲Kickstarter众筹页面

线下体验店即将开张

除了大力扩张游戏等线上数字内容范围之外，Rayark 还将尝试建立线下的“概念体验店”。与纯粹贩卖商品的专营店不同，Rayark 的概念店将会包含游戏展示、艺术展览、街机体验以及周边贩卖等多元化的内容，也会提供简单精致的食物等等，更像是一个能够让玩家和粉丝们休闲娱乐的舒适空间。

■体验店概念设计图





不想错过Rayark游戏的一手资讯？

请关注龙渊网络的官方微博和微信频道，一起迎接 Rayark 新作的到来：

官方微博：@Rayark 雷亚

官方微信：微信搜索公众号“@Rayark 雷亚”或者扫描左侧二维码



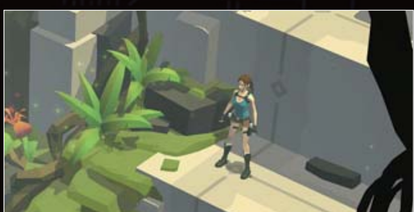
THE GAME AWARDS 2015

TGA2015 移动游戏专题

在今年的 The Game Awards 上，由 Square Enix 蒙特利尔工作室打造的策略游戏《劳拉 GO》打败了《辐射 4 避难所》、《吃豆人 256》、《Downwell》等作品，摘下了年度最佳移动游戏的桂冠。这款改编作品所取得的巨大成功的背后，蕴藏着游戏开发者怎样的想法和理念，或许通过本期的专题文章，能够给你一个答案。

而另外还有一款作品，虽然名字并未出现在最佳移动游戏的提名中，但我认为它亦是一款不容忽视的佳作——《Her Story》。游戏中以真人形象出镜的 Viva Seifert，正是本届 TGA 最佳演出奖的得主。

最佳移动游戏 劳拉 GO



虽然 Square Enix 的手机游戏开发策略频频被玩家吐槽，他们手中也曾诞生过不少“雷作”，不过今年 TGA 最佳移动游戏的桂冠，却依然被其摘下。这款由 SE 旗下蒙特利尔工作室一手打造的作品，其成功固然少不了《古墓丽影》本身的品牌效应，但游戏的出众素质同样毋庸置疑。这款小而美的作品如同一款艺术品一般，与日本那头各种充满浓厚商业气息的同社作品，有着本质不同。

“巨人”的肩膀之上

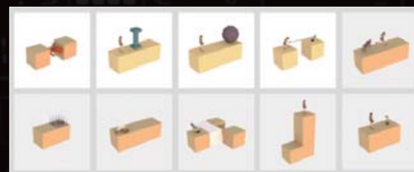
《劳拉 GO》并不是蒙特利尔工作室对移动游戏的第一次尝试，他们在 2014 年时就曾以相同的副标题推出过另一个游戏品牌的衍生作品——《杀手 GO（Hitman GO）》，以独特的棋盘布局式策略玩法，从另一个角度完美重现了“刺客”的感觉，同时也引入更多解谜元素让整体体验更加丰满。这次大胆的尝试最终得到了玩家的一致好评，也不由得令人惊叹，原来一款动作游戏还能进行这样的改编。

而《劳拉 GO》正是基于《杀手 GO》的成功经验，既有对前者成功元素的传承，也融入更多新的想法，并使用更符合“《古墓丽影》系列”的感觉包装而成。游戏保留了三个与敌人相关的基本设计——静止不动的敌人、移动的敌人以及追逐敌人。由于剧情与世界观的差异，玩家在游戏中的对手也由杀手和特工变为了更有自然特色的蛇、蜥蜴与蜘蛛。当然这只是最基础的改变，开发团队从原作中提取出一些经典元素，比如锯刃、箭头陷阱以及巨石等等，将这些劳拉冒险途中常见的场景合理地运用到回合制的解谜玩法中，并尽可能体现原有的特色，而这也是一种非常有趣的尝试。

蒙特利尔工作室的技术总监 Antoine Routon 在采访中表示：《劳拉 GO》相比《杀手 GO》还有一点明显的变化，就是加入了更多可供利用的道具种类，最有代表性的例子便是“柱子”，劳拉既可以用它填平沟壑达到指定区域，也可以用来保护自己不受巨石和利箭的伤害，以及作为干掉敌人的武器等等，灵活的使用方法不仅更符合《古墓丽影》中探险家的感觉，也让游戏的玩法更加丰富自由。

这种开发理念贯穿了整个游戏的设计阶段，每一种新工具的诞生都必须符合一个原则——既要与原作的感觉相符合，也要能够无缝融入《劳拉 GO》的玩法体验当中。







▲灵活运用游戏中的柱子

移动游戏的取舍

在《杀手 GO》设计之初，开发团队主要针对屏幕稍大的平板设备进行设计，而在游戏推出前的调研中他们发现，其实屏幕较小的手机才是大多数人用于游戏的设备，于是他们迅速进行了修改，确保了游戏在手机上的游玩体验。不过由于是后期才进行修改，因此即便最终成品的表现已经非常不错，但不同设备间仍然有一些差异无法避免，比如某些镜头的处理在大屏幕上显然有更好的表现。

而有了这样的经验，如何让解谜玩法在小屏幕设备上也能完美呈现，便成了《劳拉 GO》开发时首要考量的目标，于是他们缩短了角色行动“节点”之间的距离，并适当限制同屏出现的角色数



▲《劳拉 GO》中的行动节点更加紧凑

量，类似这样的“取舍”让游戏在不同设备上的体验保持一致。

除了表现形式上的取舍外，想要将“《古墓丽影》系列”原有的设计运用到《劳拉 GO》中，也是一项不得不面临的挑战。前文中所提到的巨石、陷阱等机关，或者是劳拉所使用的武器，这些都还算比较容易还原，而难点其实出在两款作品差异较大的游戏类型上。《古墓丽影》是一款动作冒险游戏，为了给玩家营造出危机时的紧迫感，往往会在“时间”上进行制约，以此为压力“逼迫”玩家更快地前进或者进行挑战。而《劳拉 GO》中角色的行动采用回合制，并且更强调思考，简单地引入时间限制则会显得格格不入。有人建议可以用时下流行的 QTE（ Quick Time Events）系统来呈现紧迫感，但开发团队则希望能有更自然的表现方式，最终他们找到了一个巧妙的解决方案——将时间限制从角色本身剥离，转而赋予场景中的某些机关，并适当地做视觉上的呈现。举例来说，游戏中会塌陷的台阶便是典型的“时间限制机关”。当玩家控制劳拉第一次踩上去时，可以平安无事地通过，但想要再次踩上去的话则会崩塌。而所谓的视觉呈现则在于，虽然第一次踩上去时玩家可以想呆多久呆多久，但是游戏会让角色摇晃使玩家产生危机感，从而在本能的驱动下快速离开。这样“时间限制”便通过场景机关体现出来了。

当然，开发团队也十分清楚，想要让整个《古墓丽影》的世界和氛围都缩小到这样一个小小的作品中，以上这些是远远不够的，他们仔细地分析了《古墓丽影》的特点，并总结出了一场精彩的冒险之旅所必备的四个关键元素：战斗、探索、游历与解谜。那么接下来要做的事情便非常明确，那就是怎么将这四大元素带入到《劳拉 GO》里。有了《杀手 GO》所积累的经验，“解谜”正是他们的拿手好戏，而“战斗”和“游历”则分别通过新加入的射击和垂直的地图移动进行呈现，不过剩下的“探索”却是一大难点。如何在一个采用棋盘式策略玩法的解谜游戏中体现“探索感”？开发团队在经过多种尝试后，最终摸索出了一套成熟的方案。首先他们去除了《杀手 GO》中自由视角的设计，玩家只能观察到视野范围内的区域而无法自行调整，这样做的目的在于开发者可以更好地把握镜头感，比如使用远景和近景的切换，迷雾或黑影的特效以及视角的方位变化等，通过环境来营造出神秘与未知的探索感；另一方面，也可以促使玩家更多地通过移动角色去探索世界，而不是简



■带有“时间限制”的机关

单地环顾四周去发现疑点。其实这也体现了“探险者”与“杀手”之间的区别，不是么。

艺术风格的成型

早期的游戏作品由于硬件不具备处理大量多边形的能力，因而不得不采用“低多边形（low-poly）”的画面，游戏角色大多方方正正，更别说什么人物细节，而如今却已经进化到连劳拉的头发都能做出丝丝分明的“海飞丝”特效。不过《劳拉 GO》却选择“回归”本源，再次以“低多边形”作为游戏美术风格的主基调。

最早提出这一想法的是蒙特利尔工作室的游戏总监 Daniel Lutz，受到初代《古墓丽影》的启发，他便想着若是用低多边形风格来开发一款 2015 年的游戏，会是怎样一种感觉？当然众所周知的是，



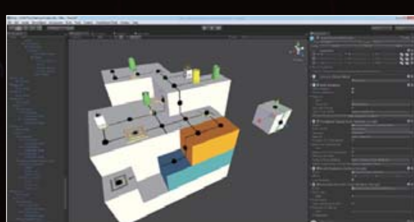


近一段时间以来许多移动平台上的游戏都喜欢用低多边形来包装自己，最为人所熟知的成功案例之一便是《纪念碑谷》。因此在确定了这一风格之后，开发团队考虑得最多的便是如何才能在相似的技术下做出自己的特色，并让游戏的体验和艺术风格相匹配，而非徒有其表。他们从动画、漫画等其他艺术形式中取得了不少灵感，比如更注重大块的纯色表面，并加入迷雾等环境特效，从而构建出美丽的近景和远景。《劳拉 GO》独特的视觉风格，便这样逐步成型。



借助Unity引擎的高效开发

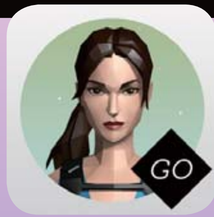
《劳拉 GO》采用 Unity 引擎进行开发，开发团队给予了这款工具很高的评价。不仅有着人性化的操作界面，也有非常好的跨平台通用性，保证了游戏在 iOS、Android 等不同平台上都有良好的表现。《劳拉 GO》的开发基本遵循“Unity-way”，确保能够最大程度发挥出引擎本身的优势，并尽可能使用内置的组件和功能，这也是一个让游戏保持模块化的有效方法。另外为了让设计师能够更加流畅高效地工作，他们花费了大量的时间开发出一套简单易用的编辑器工具，其使用起来就像搭建积木一般，可以非常自由轻松地使用它创造和编辑关卡。





“GO”的未来

“《劳拉 GO》圆了一个我们的童年梦想，也希望能够创造出一段与众不同的冒险旅程，向《古墓丽影》这个系列致敬。” Antoine Routon 这么说到。《杀手 GO》和《劳拉 GO》让玩家看到了主机大作系列在移动平台上改编的新方向，那么我们是不是也可以期待蒙特利尔工作室今后的《最终幻想 GO》或者《王国之心 GO》了呢？



劳拉 GO

iOS And

最佳移动游戏提名



Downwell

这是一款来自日本的独立游戏，其开发者**もつぴん**还只是一名学生。如果简单地形容这款作品的话，其实就是不断下楼并躲避障碍而已，画面更是相当的复古。而它之所以能得到最佳移动游戏的提名，与作者在传统游戏方式中融入的巧思与创新分不开关系。游戏中的角色拥有可以发射子弹的“枪靴”，在不断下落的过程中玩家可以通过发射激光或导弹将源源不断的敌人轰杀，角色移动时的红色残影和发射子弹时恰到好处的停顿，在视觉上带来了极大的爽快感。游戏中玩家可以对“枪靴”进行升级和强化，从而获得火箭筒等更强大的枪械效果，并且还融入了类似“地牢”游戏的随机元素，每次进入关卡后的地图分布、怪物种类等都不尽相同，配合极快的游戏节奏，非常考验玩家的反应力。

And





辐射 4 避难所

以“《辐射》系列”世界观打造的模拟经营类游戏，在之前《指间方圆》的编辑推荐中，我们也向大家推荐过这款作品。Bethesda 对 F2P 游戏的这次试水非常成功，虽然也采用了抽卡包这样的课金元素，但是游戏本身素质过硬，独特的美术风格将《辐射》本身的魅力进一步放大，即便是不玩原作的玩家，也完全可以乐在其中。虽然与 TGA2015 最佳移动游戏的桂冠失之交臂，但并非是因为游戏本身有什么缺点，只能说对手实力实在太强。

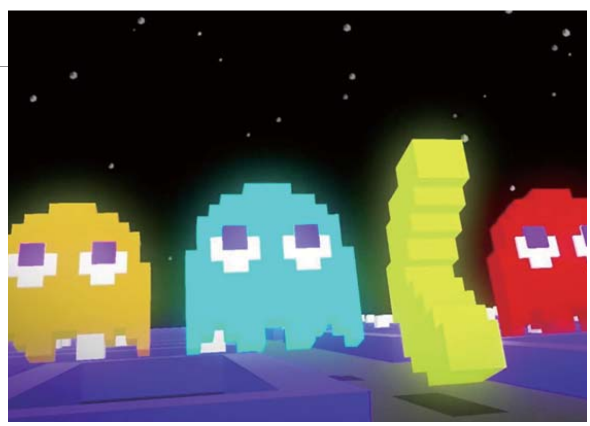
iOS And





吃豆人 256

又是一款曾出现在编辑推荐中的游戏。这是 BNEI 为纪念“《吃豆人》系列”诞生 35 周年而推出的作品，开发灵感来源于初代《吃豆人》中在第 256 关出现的画面乱码 BUG。怀旧的像素风格以斜 45 度的视角呈现，更有立体感。游戏中的迷宫也不再是一个个分割的关卡，而是采用无尽模式，玩家可以无穷无尽地“吃下去”，还有可能会遇到“经典”的乱码 BUG 哦，光是这份情怀便已足够。



iOS And



苍空的解放者
蒼空のリベラシオン

配信时间：2015 年冬
预约特典：限定角色

预约地址 iOS/And

最终休止符 无尽螺旋的物语
ラストピリオド - 終わりなき螺旋の物語 -

配信时间：2015 年冬
预约特典：特典 ×500、随预约人数增加

预约地址 iOS/And

OPERATION BATTLE SLOT
OPERATION BATTLE SLOT

配信时间：2015 年冬
预约特典：25 游戏币

预约地址 iOS/And

GATE Brave Scramble
GATE ブレイブ スクランブル

配信时间：2015 年
预约特典：特典角色 “レレイ”

预约地址 iOS/And

学园星梦
スクールスタードリーム！

配信时间：2015 年 12 月
预约特典：水晶 ×1、3 星饰品“妖精の羽（黄）”

预约地址 iOS/And

虹色时光
虹色デイズ

配信时间：2015 年春
预约特典：限定道具

预约地址 iOS/And

一骑当千 ~ StraightStriker ~
一骑当千 ~ StraightStriker ~

配信时间：2015 年内
预约特典：3 星角色 “关羽云长”

预约地址 iOS/And

逻辑崩坏
逻辑 CRASH

配信时间：2015 年冬
预约特典：金币 ×100

预约地址 iOS/And


苍空的解放者



最终休止符 无尽螺旋的物语